1989年12月8日発行(毎月第2・第4金曜日発行)第4巻第20号通巻86号　昭和61年10月27日第三種郵便物認可

第2・第4金曜日発行

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

ファミコン、ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

X'masプレゼント 100ページ豪華本付

発表
ドラクエIV 呪文リスト
ファミスタ'90 全選手リスト

12月8日号 Vol.20 特別定価460円

新作ソフト68アイテム 340本 プレゼント付

豪華100ページふろく

'89末～'90始 新作89本完全収録

全機種全比較 **Newソフト大図鑑**

この1冊でファミコン、メガドラ、PC、ゲームボーイ全部カンペキ

コナミ初、本格R.P.G.ソフト。来春発売。

週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606 タイヤルは正確に!

コナミ株式会社 本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

コナミのCM、やってます。 ■テレビ■ ●石坂浩二のクイズ!地球の歩き方(月曜日、ヨル8:00~8:45、テレビ朝日系)●シティハンター3(日曜日、ヨル7:00~7:30、日本テレビ系)●ファミッ子大集合(金曜日、ヨル6:30~6:55、テレビ東京系)

楽園への道は汝のチャクラに聞け。
ついに超人類の異世界体験。
これからはじまる冒険には、ちょっとドギモをぬかれちまうぜ。心の準備はできたかい。そろそろ物語の封印が解かれる。根性すえて、ついてきなよ。……………………………田島昭宇
KONAMI & KADOKAWA MADARA PROJECT 猛進撃中
■ラジオ■ ●B21時スペシャル(金曜日、ヨル9:00〜9:30、ニッポン放送)●青春ラジメニア(土曜日、深夜0:00〜2:00、ラジオ関西)

ファミリーコンピュータ™ ゲームマガジン

マルカツ 勝ファミコン

第20号もくじ

(1989年12月8日発行)

RPG大好き！なヒトへ
16▶ドラゴンクエストⅣ
20▶女神転生Ⅱ
野球大好き！なヒトへ
22▶ファミスタ'90全選手リスト
26▶最新ゲーム先取り紹介
THE NEW GAME
26▶コンフリクト
28▶地獄のインナーウォーズ アバドックス
30▶未来戦史ライオス
32▶ゴルフッ子オープン
34▶悪魔城伝説
36▶最新ゲーム徹底攻略
HOW TO WIN
「スクウェアのトム・ソーヤ」
43▶読者全員参加誌上RPG
ダブルムーン伝説
53▶SLGファン必見！
SLG見聞録
「不如帰」
59▶衝撃のハイパーRPGコミック
魍魎戦記MADARA摩陀羅
75▶RPGが見えてくる！
RPGワールド
80▶みんなの"ごきげん"読者ページ
きくちゃん・どんちゃん
ごきげんファミコン
ごきげんヒットチャート81／ごきげんいちゃもん！82／ごきげんランド83／ごきげん横町84／第2回帝王グランプリ84ほか
85▶RPG&AVGをドド～ンと解析！
スケルトン甲田のおまかせQ&A
「御存知弥次喜多珍道中」ほか

ひと足早いクリスマス号

特大ふろく

年末年始

ファミコン エンジン メガドライブ ゲームボーイ

FC、PC、MD、GB ぜ～んぶまとめて 100ページ!!

新作ソフト大図鑑

91▶ノンフィクション小説

RPGを作った男たち

98▶キミも頂上を目指そう!

ウラワザチョモランマ

104▶今回は"スペシャル"版!

XmasスペシャルMAC

109▶一歩進んだゲームマニアのためのページ

㊛ゲームリーグ

109▶ゲームリーグヒットチャート
110▶㊛ゲームボーイ／ネメシス／ほか
112▶㊛エンジン／バトルエース／ほか
114▶㊛アーケード／ES.W.A.T
115▶㊛メガドライブ／アトミック・ロボキッド
116▶ゲームリーグ時刻表

119▶最新トレンド情報ステーション

シンドバッドサウルス

トーク：バナナ119／シンドバッドトレンディ：東京モーターショーレポート120／ビデオ、グッズ、イベント、プレゼントほか122

124▶新作情報満載!

ドラゴンプレス

124▶ヘビーバレル
125▶Wit'S(ウイッツ)／ほか
126▶ウィザードリィⅢ／ほか
127▶ドンドコドン／ほか
128▶発車時刻表

95▶新連載コラム! 勝手にスーパーFC改め

菊川涼音の奇妙な玩具箱

絶好調連載中!

40▶上田信のイラスト年代記
117▶さくまあきらの100万メガ馬力
118▶もっくにおまかせ

これはオイシイ情報だゾ!

「ドラクエ」TVアニメ情報

㊛ファミコンからのお知らせ

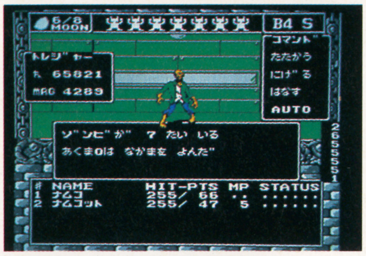
ウラ㊛電話局……103　次号予告……130

96▶

FCゲーム「摩陀羅」

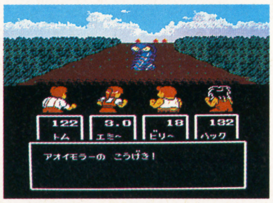
①「黒ちゃんのコラム」がワイドになって連載再開!
②発表会のもようを詳細レポート!

119

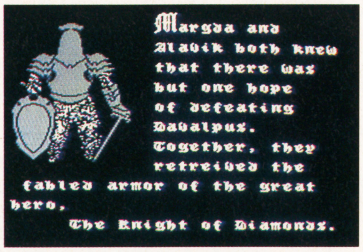


20

26

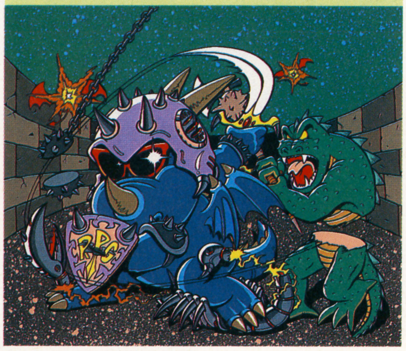


36



126

〔表紙のことば〕
前号のマヌケな姿とは、ガラっと変わってスパッと決めているマッドドラゴンクン。やっと敵キャラらしいのが出てきたんだけど、あっさり片づけることができたようだ。そう言えば、背中にマシンガンみたいなのをしょってた号もあったんだけど……。まあ、剣でズバッとやるのがRPGらしいし、いつのまにかアイテムが替わるってのもRPGらしいか。というわけで、無事に第1ステージをクリアしたみたいです。



表紙イラスト／早川茂喜
サンタイラスト／HOT DOG
表紙デザイン／関野邦章
タイトル／高木和雄
製版／清水　治(大日本印刷)

《GAME INDEX》

※アイウエオ順

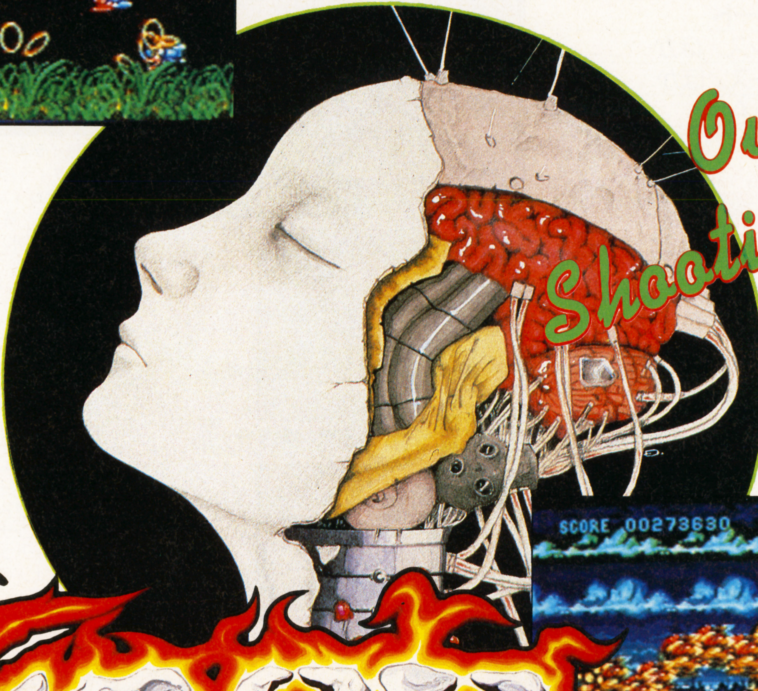
悪魔城伝説……34
アトミック・ロボキッド（メガドライブ）……115
アメリカンドリーム……99
ES.W.A.T（アーケード）……114
ウィザードリィⅢ～ダイアモンドの騎士……126
Wit's（ウイッツ）……125
仮面の忍者　花丸……126
御存知弥次喜多珍道中……85
ゴルフ（ゲームボーイ）……111
ゴルフっ子オープン……12、32
コンフリクト……13、26
地獄のインナーウォーズ　アバドックス……28
スーパーハングオン（メガドライブ）……102
スクウェアのトム・ソーヤ……13、36
星霊狩り……127
TAO～道～……13
武田信玄2……99
ツインビー3　ポコポコ大魔王……100
ドラえもん（PCエンジン）……102
ドラキュラ伝説（ゲームボーイ）……102
ドラゴンクエストⅣ　導かれし者たち……16
ドラゴンボール3　悟空伝……99、101
ドンドコドン……127
ネメシス（ゲームボーイ）……110
ハイパーロードランナー（ゲームボーイ）……102
バトルエース（PCエンジン）……112
バルダーダッシュ……125
ファミスタ'90……22
未来戦史（フューチャーウォーズ）ライオス……30
ベガスコネクション……12
ヘビーバレル……124
北斗の拳3……98、100、101
ホステージ……13
不如帰……53
摩陀羅……96
女神転生Ⅱ……20
ワールドスーパーテニス……100

※掲載ソフトのうち、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

シューティングの名作誕生!!

安息の地、惑星セネカを守るため、ステージごとに繰り広げられる激しい戦いに、多彩なパワーアイテムを駆使し君自身の作戦で打ちのめせ！
メガドライブならではの美しいグラフィック、サウンド、スピードが、今までのテレビゲームと一味違った世界に君を引き込む！



Over The Shooting Field.

カース
CURSE

―今、マイクロネットが君に贈る、カースの世界―

12月下旬発売予定

定価 6,800円 1人用・4メガ (消費税別)

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

SEGA
スーパーニンジャ
バトルゲーム
ザ・スーパー忍
手裏剣が飛び交い、白刃が火花を
散らすハイグラフィックアクションで
人気ナンバーワンのゲームを完全移植。
スーパー忍者ジョー・ムサシよ、
ど派手な4種類の術で、
悪の組織を叩き潰してくれ。
©SEGA 1989/MUSIC
©1989 YUZO KOSHIRO
メガドライブ
カートリッジ
6,000円
標準小売価格
分身、天を跳び。
火炎、地を進む。
本気で挑め!!
超能力秘術攻撃!
孔雀王2™
幻影城
現代によみがえりしは、天下の武将
織田信長の怨霊。不気味な妖怪変化を
引き連れて、この世を悪に塗りかえる。
しかし、孔雀の秘術があるかぎり、
悪の栄える道はない。行け孔雀、
信長の待つ安土城へ、
阿修羅を救いだすために。
© MACOTO OGINO/SHUEISHA
企画協力 集英社 ポニーキャニオン 創映新社
メガドライブ
カートリッジ
6,000円
標準小売価格
時代が求めた16ビット
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
★POWER 1 先進の画像処理で ビジュアルショック!
★POWER 2 16ビットパワーの スピードショック!
★POWER 3 FM音源+PSG音源+PCM音源で サウンドショック!
セガ・メガドライブ
21,000円
標準小売価格
まだまだ凄い、登場間近の
メガドライブカートリッジインフォメーション
新作ゲーム!
▶ゴールデンアックス
▶ヴァーミリオン
バックアップ機能搭載
▶マージャンCOP竜
白狼の野望
▶TATSUJIN
▶ソーサリアン
バックアップ機能搭載
© NIHON FALCOM 1987
株式会社 セガ・エンタープライゼス
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※記載価格には消費税は含まれておりません。
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話03(742)7068 本社お客様サービスセンター

「風の大陸」より　イラストいのまた むつみ

富士見

ファンタジア文庫

一周年フェア

オリジナルテレカ他、愛読者プレゼント実施!

(くわしくは、はさみ込みチラシをごらんください。)

今月の新刊

灼熱(レッドホット)の竜騎兵(ドラグーン)
PART2、惑星ザイオンの嵐
田中芳樹　北爪宏幸
定価390円(税込)

不死朝伝奇ZEQU
四の巻　荒覇吐の美将軍
武上純希　橋本正枝
定価470円(税込)

閃光戦隊ジュエルスターズ②
紅の超戦士
秋津透　新田真子
定価470円(税込)

風の大陸
第三部　風雲の都市
竹河聖　いのまたむつみ
定価470円(税込)

宇宙一の無責任男シリーズ④
無責任元帥タイラー
吉岡平　都築和彦
定価470円(税込)

コミケ中止命令!
南田操　さえぐさじゅん
定価470円(税込)

富士見書房　〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375代　振替/東京7-86044

FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリーコンピュータ用カセット ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
TURBOFILE
オリジナル特別付録
「東日株式新聞」つき
はたして、キミは兜町で生き残れるか？
現代の錬金術、それは「株」をおいてほかにはない。情報とタイミングが勝負を決める。キミは奇跡を呼び起こせるか！株式シミュレーションゲームにアドベンチャーゲームをドッキング。名付けて〝ドラマティック株式アドベンチャー〟。情報を見逃すな！油断は禁物だ！主人公水那瀬明の運命はいかに！すべてはキミの腕次第！
THE Money Game II
ザ・マネーゲーム II
「兜町の奇跡」
売りか？買いか？
ファンド・マネージメント・コンテスト開催
12月20日発売予定
SFL-ZM
標準小売価格
5,900円（税別）
東証1部上場銘柄で実力を試そう!!
成績優秀者には、ゴールドカードをプレゼント。
くわしくは、「ザ・マネーゲームII」のパッケージを見てね！
大好評発売中
手に汗握る "元祖"株式ゲーム！
これは、だまって買いですね。
マネーゲーム
SFL-MY 標準小売価格5,900円（税別）
特別付録/ザ・マネーゲーム特製「株式四季報」
制作 販売
SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2ロックビル
★ソフエル・ファミコン情報
東京TEL03(250)1800 大阪TEL06(310)1810

Merry Christmas!

クリスマス

なんと340人に当たる!

No.	プレゼント・ソフト名	メーカー	紹介ページ
	FAMICOM ファミコン		
1	ファミスタ'90	ナムコ	本誌P22
2	コンフリクト	ビック東海	〃 P26
3	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	〃 P30
4	悪魔城伝説	コナミ	〃 P34
5	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	付録P 4
6	双截龍II	テクノスジャパン	〃 P 5
7	マッピーキッズ	ナムコ	〃 P 7
8	バットマン	サン電子	〃 P 8
9	ピンボール・クエスト	ジャレコ	〃 P 9
10	ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	〃 P10
11	グリッドグラバー	ジャレコ	〃 P11
12	TAO〜道〜	バップ	〃 P13
13	光と闇の戦い 新里見八犬伝	東映動画	〃 P14
14	神仙伝	アイレム	〃 P15
15	スウィートホーム	カプコン	〃 P16
16	ヘラクレスの栄光II	データイースト	〃 P17
17	がんばれゴエモン 外伝	コナミ	〃 P18
18	かってにシロクマ	CBS・ソニーグループ	〃 P20
19	TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL	EPIC・ソニーレコード	〃 P21
20	おそ松くん	新正工業・バンダイ	〃 P22
21	ホステージ	ケムコ	〃 P23
22	TOPGUN DUAL FIGHTERS	コナミ	〃 P24
23	イメージファイト	アイレム	〃 P26
24	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	〃 P29
25	ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡	ソフエル	〃 P30
26	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	〃 P32

大プレゼント

㊙が贈る豪華プレゼント。当選者発表はクリスマス直前だ。今すぐ応募してクリスマス気分を先取りしよう。

No.	プレゼント・ソフト名	メーカー	紹介ページ
27	激闘スタジアム!!	テクモ	付録P33
28	I LOVE ソフトボール	ココナッツジャパン	〃 P34
29	ファミコン野球盤	エポック社	〃 P35
30	Quarter Back Scramble	ポニーキャニオン	〃 P37
31	フリップル	タイトー	〃 P39
32	アドベンチャーズ オブ ロロ	HAL研究所	〃 P40
33	ぼっくんモグラー	アイ・ジー・エス	〃 P41
	PC ENGINE PCエンジン		
34	PC原人	ハドソン	付録P44
35	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	〃 P45
36	F1トリプルバトル	ヒューマン	〃 P46
37	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	〃 P50
38	レッドアラート	日本テレネット	〃 P51
39	コズミックファンタジー	日本テレネット	〃 P55
40	逐電屋藤兵衛	ナグザット	〃 P57
41	Mr.HELIの大冒険	アイレム	〃 P58
42	ヘビーユニット	タイトー	〃 P59
43	これがプロ野球！'89	インテック	〃 P61
44	スーパー大戦略(仮称)	マイクロキャビン	〃 P62
45	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	〃 P63
46	ブルファイト リングの覇者	クリーム	〃 P65
47	ヴォルフィード	タイトー	〃 P68
48	将棋修行 初段一直線	ホームデータ	〃 P69
49	ROM ROM カラオケ vol.1・2・3	NECアベニュー	〃 P70
	MEGA DRIVE メガドライブ		
50	ザ・スーパー忍	セガ	付録P72
51	ゴールデンアックス	セガ	〃 P73

No.	プレゼント・ソフト名	メーカー	紹介ページ
52	ヴァーミリオン	セガ	付録P74
53	TATSUJIN	セガ	〃 P76
54	カース	マイクロネット	〃 P77
55	TEL TELスタジアム	サン電子	〃 P80
56	史上最大の倉庫番	メサイヤ(NCS)	〃 P81
57	麻雀COP・竜	セガ	〃 P82
	GAME BOY ゲームボーイ		
58	北斗の拳 凄絶十番勝負	東映動画	付録P85
59	マスターカラテカ	新正工業	〃 P86
60	ヒーロー集合!!ピンボールパーティ	ジャレコ	〃 P87
61	魔界塔士 SA・GA	スクウェア	〃 P88
62	SELECTION～選ばれし者～	ケムコ	〃 P89
63	ネメシス	コナミ	〃 P90
64	ベースボールキッズ	ジャレコ	〃 P91
65	平安京エイリアン	メルダック	〃 P92
66	パチンコTIME	ココナッツジャパン	〃 P93
67	将棋	ポニーキャニオン	〃 P94
68	海戦ゲーム NAVY BLUE	ユース	〃 P95

応募方法

1～68までのソフトを各5本、計340名にプレゼントします。P90のハガキにあなたの欲しいゲームソフトの番号と名前を明記の上、アンケートの答えも書いて送ってください。当選者の発表は㊙1号(12月22日発売・クリスマス直前)です。商品の発送は、発売後になりますので、ご了承ください。

しめ切りは12月7日(当日消印有効)！

※雑誌公正競争規約の定めにより、このけん賞に当選された方は、この号の他のけん賞に入選できない場合があります。

※18号プレゼントの当選者発表は、P42を見てね。

イラスト／HOT DOG　PHOTO／佐藤元信・世界文化フォト

THERMOMETER

40° 30° 20° 10° 0°

新作ソフト体温計

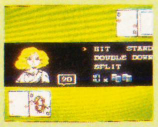
ホットな批評とクールな分析。熱くなれなきゃゲームじゃない！

NEW SOFT CALENDER

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
11/19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	12/1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16

NOVEMBER19—DECEMBER16

発売日	11月24日	11月25日
作品名	ベガスコネクション	ゴルフッ子オープン
	シグマ商事 ¥9,600	タイトー ¥5,900
	カジノゲーム＋推理ＡＶＧという変わった構成のゲーム。何者かに誘拐された恋人を救い出すために、ラスベガスの街をかけまわるのだ。	操作方法のシンプルさがウリ。おまけに、さよちゃんやアシュラナータも登場。"タイトーがゴルフゲームを作るとこうなる！"というカンジのゲームなのだ。



ジェームス教授　頭脳派代表

ゲーセンで『テトリス』の海賊版を発見！ただでさえ著作権がらみでもめたこのゲームに、まさかニセモノが存在したとはね。でもひどい出来だから、普及しないとは思うけど。

ベガスコネクション　6
スロットマシンやルーレットに必勝法がありえないのは当り前。でもこのゲームでは、それらの競技で勝つことが要求される。もうこれは忍耐力の勝負。我慢強い人向けだろうね。

ゴルフッ子オープン　5
今時のゴルフゲームにしては珍しく単純で、とっつきやすい。でもボールの飛び方が不自然なのは困りもの。弾道計算はゴルフゲームのキモなんだから、もう少し練って欲しかったな。

東山ナツコ　女の子代表

毎年クリスマスと誕生日は、涙しながらお仕事をしているナツコですが、今年のイブは日曜日。絶対遊ぶぞぉ。でも「1人っきりのクリスマスイブ♪」なんてことぁないよネ…ネ！

ベガスコネクション　7
カジノで稼ぎながら、謎を解いていくAVGよ。カジノと事件がうまくかみ合っているので、ストーリーも面白くて、のめり込めるの。カジノだけのモードもあるけど、9,600円は高い？

ゴルフッ子オープン　6
比較的単純にプレイできるので、ゴルフを知らない人にはうってつけよ。グリーンも素直なので、あまり芝目を気にしないでいいのが○。でも、本格派にとっては、もの足らないかもね。

ビショップ小峯　プログラマー代表

10月下旬から11月上旬にかけて、キリキリ舞いするほど忙しかった。これから年末にかけて、いったいどんな地獄が待っているのだろうか。ああ、平穏な幸せよ、いまいずこ。

ベガスコネクション　7
ギャンブルゲームにAVGをからめたアイデアはおもしろいが、シナリオとギャンブルの結びつきが薄いのが気になった。操作性、画面の反応などが良好なので、遊びやすい。

ゴルフッ子オープン　6
地形を見渡したり、キャディのアドバイスを受けたりするたびにゲームの流れが止まるので、テンポが悪くなってしまっている。ゲームの構成をもう少し考えるべきだったと思う。

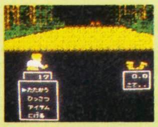
ふぁんきい岡本　ただのゲーム好き代表

い～な、い～な。みんなサンタさんなんだもんな。ど～せ、ボクだけトナカイですよ～だ。ふんふんのふんっ、クリスマスなんて、あっちイッちゃ………やだっ。

ベガスコネクション　7
AVGモードでは、グッとアダルトなストーリーが絡まって、単調になりがちなベガスの賭ばくがとってもスリリング。頭を使わずに、気軽にゲームのドラマに参加できるんだ。

ゴルフッ子オープン　6
ゴルフゲーム自体は可もなく不可もなくって感じかな。ただ、ゲーム中に入ってくる会話モードが、ゴルフをするテンポを崩しちゃうんだよな。ちょっと気になる程度だけどね。

11月30日 スクウェアのトム・ソーヤ



スクウェア ¥6,500

みんなもよく知っている、あの〝トムソーヤ〟がRPGになってしまった。ハックやベッキーなどの仲間たちといっしょに冒険へ出かけよう！

斬新なシステムとていねいなプログラムから、作り手の真面目な姿勢がうかがえて好感が持てる。ただし新システム、特にマップの見せ方には賛成しかねる。方向音痴にはコクですよ。 **7**

トムソーヤみたいに元気なキミに、ピッタリのRPGだよ。仲間といっしょに敵と戦うシーンは独特。やられる姿が楽しくて、笑っちゃいました。奥ゆきのある画面も○ネ。 **7**

横スクロールマップをついたて状に並べたマップ構成は、移動がひどく面倒に感じられる。また、お金をかせぐ楽しみ(?)がないので、戦闘が単なる妨害のように思えてしまう。 **7**

ちょうど映画の『スタンド・バイ・ミー』を観たときのような、ほのぼのとした気持ち良さが伝わってくるソフト。ゲームやって涙したい人は、1度試してみる価値ありなのだ。 **8**

12月1日 TAO～道～

バップ ¥5,500

近未来を舞台にしたRPG。魔界の帝王のために荒廃してしまった世界に平和をとりもどすため、サイキックパワーで魔王と戦うのだ！

とてつもなく壮大なストーリーは、もうほとんどゲームを超えている。でも謎を解く手がかりがあまりに乏しく、先へ進むには多大な努力とカンが要求される。きびしすぎるゲームだ。 **6**

う～ん、ゲーム全体が不気味。グラフィックも暗めだし、キャラはインドっぽいノリ。コマンドも独特で、先に進むにつれて不思議な世界に入りこんだ気分になるよ。個性的な1本ね。 **5**

導入の説明がないため、何をすればいいのかわからない。プレイヤーを強引にゲームにひっぱりこむような構成にするべきだった。漢字1文字のコマンドはユニークだが理解しづらい。 **6**

とってもエスニックで今までのRPGとは一味も二味も違う。けれど、それで多くのファンを得るかどうかは、いささか疑問。ちょっと個性が強すぎて、ついていけない感じがする。 **6**

12月1日 コンフリクト

ビック東海 ¥6,200

コマンド入力により、戦闘中の行動を細かく指示できる新しいタイプのSLG。RPGっぽいノリで、気軽にプレイすることができるぞ。

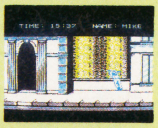
やっぱり、SLGはヘクスマップに限るね。気分のノリが違うもの。でも移動方法が少々面倒くさいのは残念。これがゲーム進行の足かせになって、ハマリきれないんだもの。 **6**

移動のときのぎこちなさが気になっちゃうわ。プレイ時間が長いSLGだけに、目がツカレちゃった。戦闘シーンは、迫力もので、ついハマってしまうけど、長すぎるのが×。 **6**

RPGっぽいノリの戦闘シーンは、これまでのSLGとはひと味違う楽しさがある。しかし、ユニットの移動法が面倒、全体マップが見渡せないなど、基本的な部分に問題がある。 **6**

初のヘクスマップ採用で、すごく本格的な感じがするね。バトルモードもなかなかドラマチックでいいんだけど、ちょっと時間がかかりすぎじゃないかな。惜しいんだけどな。 **7**

12月1日 ホステージ



ケムコ ¥5,900

ゲリラに捕えられた人質の救出を目的とした、ハードな内容のSTG。狙撃や建物への突入など、いろいろな展開を楽しむことができるのだ。

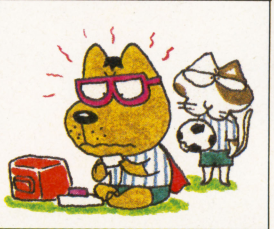
海外のゲームにありがちな独特の雰囲気がとっても素敵。戦闘＝攻撃＋回避という日本ゲーム界の常識も、このゲームとは無関係。ユニークな発想と、こだわりから生まれた佳作だ。 **8**

始めは、ゲームの進め方や操作法が独特なので、とまどうけど、なれると楽しいよ。スリル満点で、サーチライトが近づくとドキドキもの。ビルの中でのアクションもスムーズで◎。 **8**

アクションシーンのキャラクターの動きがとてもリアルでいい。内容もシンプルで、よくまとまっている。とはいえ、シンプルすぎて、ちょっと物足りなさを感じるのも事実。 **7**

〝イケ、イケ～〟って勢いで押し通すSTGやACTが多い中で、じっくり一歩一歩進んでいくこのゲームが、すごく新鮮。ただ、ゲーム全体が単調で、華がないのがさみしいね。 **6**

私のハマリ度チェック



『ホステージ』ですよ今回は！既存のジャンルには囚われないアメリカ人の自由な発想には、ただただもう脱帽。確かにこのユニークさが必ずしも良い結果を生むとは限らないけど、今回の場合は個人的に拍手を送りたいね。でもまぁ、これだけアクが強いとけなす人も大勢いるんだろうけど、これはあくまでボク個人の意見なんだから、ね！

クリスマスに向けて、ゾクゾクとニューソフトが発売され始めたね。そこで、今回のナツコの1押しソフトは、『ホステージ』。モトが、アメリカ版だけに、一風変わった緊張感が◎だったわ。次は、『トム・ソーヤ』と『ベガス』。後者は、お金持ちのサンタがいる人はお願いしてみましょう。今回は発売ラッシュのイブ。さて、当日はどうなるかな。

今回は、これで決まり！というソフトはありません。『トム・ソーヤ』は、いろいろ個性的なシステムを取り入れている点はいいんですが、お金の概念をなくしたために、AVG色が強くなり、戦闘が不必要なものに感じられるようになってしまったようです。『ホステージ』は、演出なども含めて、なかなかおもしろい1本ですよ。

今回のオススメは、『スクウェアのトム・ソーヤ』で決まり。もともと、こういうマップのRPGって好きじゃなかったんだけど、そんなボクでもハマってしまったのだ。スクウェアはゲームボーイでも『魔界塔士SA・GA』で注目を集めてるし、ここんとこ好調みたいだね。来年発売の『F・FIII』もスゴそうだしね。

キミのご意見待ってま～す

今回はお休みしちゃったけど、『読者のご意見BOX』のコーナーでは、いつでもキミのハガキを待っているゾ。キミがゲームをしていて感じたこと、考えたことなどを120文字程度にまとめて送ってね。採用者には、なんと1000MACをプレゼントしてしまうのだ。言いたいことを言ってMACをもらっちゃおう！あて先は、P130を見てね。

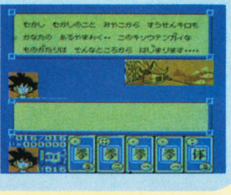
ファミコン TOP SALES 30 10/26▶11/6

『ドラゴンボール3』予想通りトップに！

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル	最高順位	登場回数
1	―	ドラゴンボール3 悟空伝	7,011	バンダイ	10月27日	RPG	1位	1
2	1	テトリス	4,311	BPS	'88年12月	PZG	1位	13
3	6	ファミスタ'89開幕版	2,986	ナムコ	7月28日	SPG	1位	6
4	2	ツインビー3 ポコポコ大魔王	2,037	コナミ	9月29日	STG	2位	3
5	9	スーパーマリオブラザーズ3	1,587	任天堂	'88年10月	ACT	1位	21
6	―	超人ウルトラベースボール	1,418	カルチャーブレーン	10月27日	SPG	6位	1
7	14	究極ハリキリスタジアム 平成元年版	1,019	タイトー	7月21日	SPG	1位	7
8	―	メジャーリーグ	1,003	アイレム	10月27日	SPG	8位	1
9	10	北斗の拳3	955	東映動画	10月19日	RPG	9位	2
10	5	MOTHER	908	任天堂	7月27日	RPG	2位	5
11	3	SDガンダム2	891	新正工業・バンダイ	6月25日	SLG	1位	8
12	―	麻雀大会	886	光栄	10月30日	ETC	12位	1
13	7	D遊遊記（前編）	753	任天堂	9月14日	AVG	7位	2
14	―	ダウンタウン熱血物語	620	テクノスジャパン	4月25日	ACT	3位	7
15	21	桃太郎電鉄	575	ハドソン	'88年12月	ETC	2位	16
16	8	激闘プロレス!!闘魂伝説	487	テクモ	9月1日	SPG	4位	5
17	11	レーサー ミニ四駆 ジャパンカップ	443	コナミ	8月25日	ETC	6位	5
18	15	ウルティマ 聖者への道	398	ポニーキャニオン	9月20日	RPG	8位	4
19	―	ファミコンウォーズ	397	任天堂	'88年8月	SLG	3位	10
20	―	ソフトボール天国	354	トンキンハウス	10月27日	SPG	19位	1
21	22	谷川浩司の将棋指南III	350	ポニーキャニオン	9月14日	ETC	15位	4
22	4	甲子園	310	ケイ・アミューズメントリース	10月6日	SPG	4位	3
23	26	ロックマン2	303	カプコン	'88年12月	ACT	3位	18
24	23	ロボコップ	297	データイースト	8月25日	ACT	14位	4
25	―	熱血高校ドッジボール部	281	テクノスジャパン	'88年7月	SPG	6位	18
26	29	ファミリーマージャンII	265	ナムコ	'88年12月	ETC	20位	12
27	25	ケルナグール	221	ナムコ	7月21日	ACT	5位	7
28	―	スプラッターハウス	193	ナムコ	7月31日	ACT	8位	5
29	18	天地を喰らう	157	カプコン	5月19日	RPG	2位	6
30	―	パチ夫くん2	96	ココナッツジャパン	2月5日	ETC	13位	10

1位 ドラゴンボール3

前作、前々作ともに大ヒットをとばした『ドラゴンボール』シリーズだが、本作も予想通りの大ヒット。初登場でブッチギリの1位に輝いた。前作のシステムを、さらにパワーアップさせたつくりが好評。

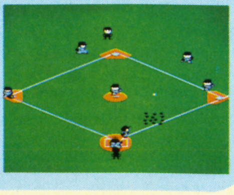


➡シリーズ総集編的なストーリー展開も、魅力のひとつだね。

今号の注目ソフト

6位 超人ウルトラベースボール

アクションはもちろん、シミュレーション対戦から魔球にいたるまで、さまざまな要素をとり入れた野球ゲーム。今後も上位をキープして、新鋭野球ゲームとしての地位を築けるか、注目してみたいね。



➡魔球のシーンがおもしろい。野球マンガのノリだよね。

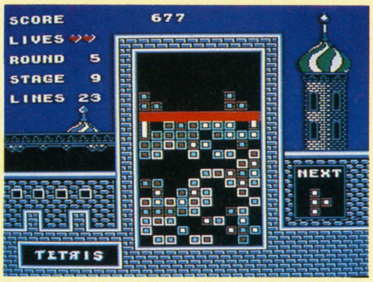
●調査協力店　ヨドバシカメラ新宿西口本店、博品館TOY PARK、キデイランド原宿店、キデイランド立川店、キデイランド大阪梅田店、ペリカン、心斎橋そごう、ダイエーパレックス電器館、高知大丸、おもちゃのデンマーク

読者人気TOP15 『テトリス』ついにトップを獲得

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	2	テトリス	147	BPS	'88年12月	ETC
2	—	ドラゴンボール3 悟空伝	120	バンダイ	10月27日	RPG
3	5	ファイナルファンタジーII	118	スクウェア	'88年12月	RPG
4	4	ドラゴンクエストIII	117	エニックス	'88年2月	RPG
5	1	MOTHER	60	任天堂	7月27日	RPG
6	10	三國志	45	光栄	'88年10月	SLG
7	6	SDガンダム2	42	新正工業・バンダイ	6月25日	SLG
8	—	ウィザードリィ	39	アスキー	'87年12月	RPG
9	—	ウィザードリィII	34	アスキー	2月21日	RPG
10	11	スーパーマリオブラザーズ3	33	任天堂	'88年10月	ACT
11	3	ウルティマ 聖者への道	31	ポニーキャニオン	9月20日	RPG
12	—	ドラゴンクエストII	24	エニックス	'87年1月	RPG
13	—	ツインビー3 ポコポコ大魔王	23	コナミ	9月29日	STG
14	7	ベストプレープロ野球	21	アスキー	'88年7月	SLG
15	—	桃太郎伝説	16	ハドソン	'87年10月	RPG

4号連続でトップをキープしてきた『MOTHER』を抜いて、ついに『テトリス』が1位を獲得した。悔しくも今回、売り上げでは2位に後退してしまったが、"テトリスシンドローム"とまでいわれる人気ぶりは、そう簡単にはすたれそうにない。次号で『ドラゴンボール3』の追い上げに、どれだけ対抗できるかも見もの。

この他では、8位、12位、15位にちょっと古めの名作がランクインしているのが印象的だ。



←人気部門でもトップを獲得した『テトリス』。もうすぐ発売から一年が経とうとしているのに、いやはやたいしたものです。

前評判TOP15 RPG大作『摩陀羅』初登場5位!

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	1	ドラゴンクエストIV	218	エニックス	2月11日	RPG
2	2	ファイナルファンタジーIII	96	スクウェア	未　定	RPG
3	12	ファミスタ'90	42	ナムコ	12月19日	SPG
4	7	ウィザードリィIII	41	アスキー	3月予定	RPG
5	—	摩陀羅	38	コナミ	4月予定	RPG
6	3	スクウェアのトム・ソーヤ	34	スクウェア	11月30日	RPG
7	10	女神転生II	32	ナムコ	3月予定	RPG
8	9	ベストプレープロ野球II	20	アスキー	3月予定	SLG
9	—	信長の野望 戦国群雄伝	16	光栄	2月3日	SLG
10	4	双截龍(ダブルドラゴン)II	14	テクノスジャパン	12月22日	ACT
11	6	ヘラクレスの栄光II	12	データイースト	12月23日	RPG
12	—	スウィートホーム	8	カプコン	12月15日	AVG
12	12	TOPGUN DUAL FIGHTERS	8	コナミ	12月15日	STG
12	12	コンフリクト	8	ビック東海	12月1日	SLG
15	5	悪魔城伝説	7	コナミ	12月22日	ACT

トップは前回に続き『ドラクエIV』。残念なことに、発売が来年の2月11日に延びてしまったけれど、そのくらいなら許せるというところか。

3位には『ファミスタ'90』が9ランクアップして入ってきた。夏に'89年度版が出たばかりだというのに、こんなに盛り上がってしまうのがファミスタのすごいところだ。

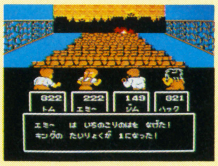
そして、㊙の誇る『摩陀羅』は初登場で5位。このゲームには期待してマチガイないぞ。

←5位初登場の『摩陀羅』。コナミの技術を総結集した作品だけあって、その完成度は抜群。来春の発売をお楽しみに。

スクウェアのトム・ソーヤ

広島県 赤松 類サン

『F.F』シリーズのスクウェアがつくったRPGなので、とにかく期待しています。戦闘シーンのアニメグラフィックやユニークな攻撃方法が、特におもしろそう。最短クリア記録に挑戦するぞ。



ヘラクレスの栄光II

東京都 北川 裕サン

思い起こせば3年前、『ドラクエ』マニアから冷ややかな目で見られながらも前作にどっぷりハマった私にとって、続編の発売はサイコーに嬉しい。気の早い話ですが、3作目も出してくださいね。

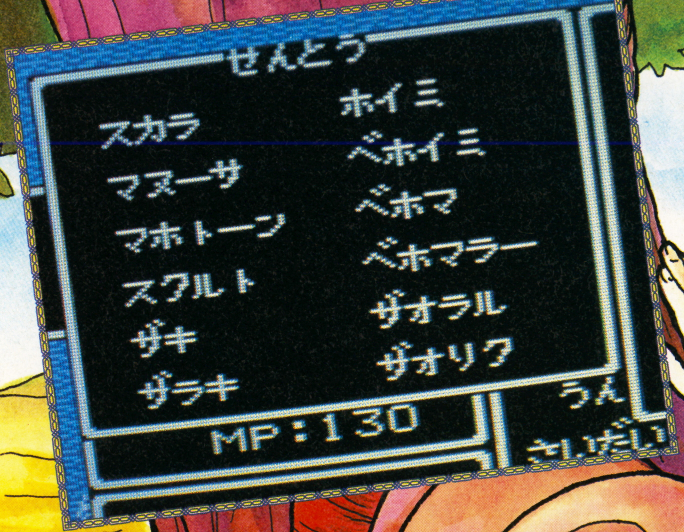
★「Hot Voice」は、みなさんからのご意見を紹介するコーナーです。期待しているソフトとその理由をハガキに書いて、㊙ファミコン編集部 Hot Voice 係まで送ってください。

待望の呪文公開！

ドラゴンクエストIV
導かれし者たち

DRAGON QUEST IV

発売日決定で、いよいよ「IV」も秒読み段階！という感じだね。今回は、第一話、第二話を中心に登場キャラを徹底レポート。呪文までバッチリ公開だ。



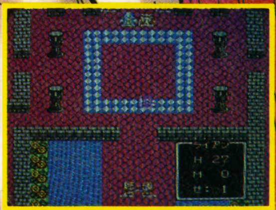
神官クリフト

第二章

魔法使いブライ

戦士ライアン

第一章



舞台は辺境の国、バトランド。この国に起こった連続誘拐事件の究明にのりだしたのが、王宮戦士ライアンだ。『III』でいう戦士と非常に近い性格を持つ、武器による戦闘のスペシャリスト。

©エニックス イラスト／杉山真理

勇者

第五章

そして真打ち登場！　今回は勇者だけ、名前が決まっていない。そう、キミが自分でネーミングするのだ。そしてこの勇者は、最終第五章で初めて登場する。勇者の性格はまだ定かでないけど、新呪文"ミナデイン"を覚えるなど、『III』よりもさらにパワーアップしていることは確実。AＩ採用のこの章の戦闘でも勇者だけはキミが操作するのだ！

武器屋トルネコ

第三章

他の章とはひと味違う、お金もうけのストーリー。主人公のトルネコも、なかなかユニーク。『III』の商人と比較されがちだが、「もっと頼もしいキャラ」（ソネックス談）らしい。

占い師 ミネア

第四章

踊り子 マーニャ

父のかたきを追うミネアとマーニャの姉妹は、使える呪文やアイテムなどによって、個性的な味付けがなされている。

アリーナ姫

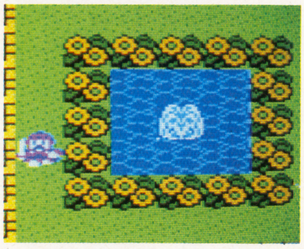
サントハイムの王女で武闘家のアリーナは、神官のクリフト、じいやのブライ、という2人のお供を連れて武術大会に出場するため、お城を脱出するのだった。アリーナ、クリフト、ブライの3人の性格は、ちょうど『III』の武闘家、僧侶、魔法使い、といったところだ。攻撃、防御のバランスが非常にグッドなパーティなのだ。序盤から、かなり本格的な冒険を体験できそう。

平成2年2月11日 堂々発売決定!!

第一章　王宮の戦士たち

ビギナーでも楽しめるシンプルなストーリー

右のマップを見てくれ。ここが第一章の舞台、辺境の王国バトランドだ。たぶん、岩山に囲まれて他国との往来に不自由なのだろう。



➡ん？　これは噴水かな。グラフィックの進化も見どころだ。

そして、この国の王宮戦士の一人、が主人公のライアンだ。『III』の戦士と同様、呪文は一切使えない。そのかわり、ほとんどの武器や防具を使いこなす、戦闘の専門家なのだ。第一章は、バトランドに起こった誘拐事件の解明を目的にした、彼ひとりの冒険。オープニングストーリーにふさわしいシンプルな構成で、ビギナーでも十分にＲＰＧを満喫できることだろう！

第二章　おてんば姫の冒険

3人パーティのバランスがバッチリ!!

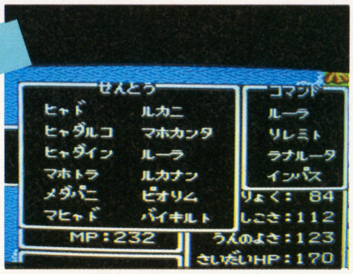
さて第二章は、いきなり３人のパーティプレイ。第一章を『ドラクエＩ』とすると、この物語は『II』に似た構成。初心者も序々にＲＰＧのノウハウをマスターできる、といった演出なのだろうね（さすが堀井さん、気配りが効いている）。その３人の主人公は、アリーナ姫と、そのお供の神官クリフト、じいやのブライである。それぞれ『III』でいう武闘家、僧侶、魔法使いに近い性格が与えられている。パーティ全体として、絶妙のバランスを誇っているのだ。

『III』を思い出してほしい。オールラウンドプレイヤーの勇者は別として、残りの３人を選ぶとき、この組み合わせにした人も少なくないはず。武闘家の代わりに戦士を入れるのが最もポピュラーなのだろうが、性格的にはほぼ近いといえるだろう。

さて、３人の特徴を解説しよう。このストーリーは、サントハイムの王女であるアリーナが武術大会に出場しようと、城を飛び出してしまうことから始まるのだが、世界一の武闘家を目指すアリーナは、なかなか強力なキャラ。レベルアップとともに「すばやさ」に磨きがかかり、「かいしんのいちげき」を連発。重い装備は苦手だが、鉄の爪など、専用アイテムが用意されてるから安心だ。

アリーナのお供に付く２人、クリフトとブライは、ともに魔法のスペシャリスト。クリフトは回復系の呪文を得意とする僧侶系キャラで、ザキ系の呪文で攻撃も可能。武器、防具もそこそこのレベルのものを装備できる。一方ブライは攻撃呪文が得意な魔法使い系のキャラ。とくにヒャド系呪文が十八番だ。ブライは15、クリフトは13種の呪文を操るのだが、それは右の表で完全公開している！　これを見れば２人がどんな性格なのか、完ペキにマスターできるね。（消費ＭＰは『III』の場合の数値です）。

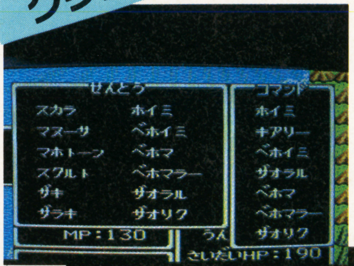
ブライ



⬆ブライの呪文ウインドウ。魔法使い系の呪文がズラリと並んでいるが、たまに『III』の僧侶系呪文と入れかわっていたりする。

⬆『IV』では、各キャラが得意な呪文系を持つことになるらしい。ブライが得意とするのは氷の攻撃呪文、ヒャド系なのだ。

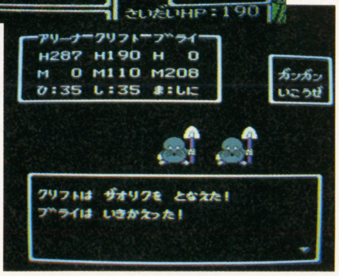
クリフト



⬅これがクリフトの使える呪文。どれも見覚えのあるものだ。

アリーナ

⬆アリーナの必殺技は、なんといっても「かいしんのいちげき」。気持ちよさそう！



➡さすが僧侶系キャラ。他の２人は思い切って戦えそう。

　イラスト／かんなたかし

これが今までに判明した『IV』の呪文リストだ!

ブライの使える呪文(魔法使い系)

呪文	効果	『III』のときのMP
ヒャド	鋭い氷の矢で敵を襲う。効力はモンスター1匹だが、メラよりも強力な呪文だ。	3
ヒャダルコ	氷の矢を1度に数本発して、モンスター1グループにダメージを与える。	6
ヒャダイン	出会ったモンスター全員にヒャドをかける。大パーティとの対決に欠かせない呪文。	9
マヒャド	ヒャド系最強の呪文でモンスター1グループに有効。ブライは以上4種のヒャド系呪文が得意。	12
マホトラ	敵のMPを奪って自分のものにしてしまう呪文。ダンジョン探険や遠征に便利。	0
メダパニ	敵の頭を混乱させ、同士打ちさせる。モンスター1匹に有効。決まればオイシイ。	5
ルカニ	『III』では僧侶系の呪文だったが、今回は魔法使い系として登場。敵1匹の防御力を下げる。	3
ルカナン	やはり元僧侶系の呪文。モンスター1グループの防御力を下げることができる。	4
ピオリム	これも僧侶の呪文だったもの。仲間全員の素早さをアップさせる呪文。	3
マホカンタ	体のまわりにバリアを張って、敵の呪文を受け付けなくなる。かけた本人にのみ有効。	8
バイキルト	味方の攻撃力を2倍にする呪文。ボスキャラなど強力なモンスターとの対決に。味方1人に有効	6
ルーラ	おなじみ移動の呪文。今回も馬車、気球といった乗り物も一緒に移動してくれるんだろうね。	8
リレミト	塔や洞くつのなかから一瞬で地上に戻れる。呪文が使えるだけのMPはいつも残しておこう。	8
ラナルータ	昼から夜、夜から昼へ一瞬で時間帯を入れ替える呪文。今回も昼と夜の設定あり?	12
インパス	宝箱の中身を調べる呪文。赤く光ればワナがある。ミミックは今回も再登場?	3

クリフトの使える呪文(僧侶系)

呪文	効果	『III』のときのMP
スカラ	守備力アップの呪文で仲間1人に有効。『III』では魔法使い系の呪文だった。	3
マヌーサ	敵のまわりに霧を作り、幻想を見せる。敵の攻撃ミスを誘う攻撃補助の魔法。	4
マホトーン	敵の呪文を封じ込めて、使えなくする。やはり攻撃補助の呪文だ。	3
スクルト	スカラのパワーアップ版で、パーティ全員の防御力をアップ。『III』では魔法使い系の呪文。	4
ザキ	敵の血液を凝固させ、息の根を止めてしまう。敵1匹に有効。僧侶系唯一の直接攻撃の呪文。	7
ザラキ	ザキのパワーアップ版で、モンスター1グループに有効。モンスターによっては効果大。	7
ホイミ	もっともオーソドックスな回復の呪文。味方1人のライフを少しだけ回復させる。	3
ベホイミ	ホイミをパワーアップさせた呪文。味方1人のライフをかなり回復させられる。	5
ベホマ	さらに強力な回復の呪文。味方1人のライフを最大まで回復させることができる。	7
ベホマラー	ブライの使える、最強の回復呪文(ホイミ系最強はベホマズン)。味方全員にベホイミの効果。	18
ザオラル	死んでしまった仲間を生き返らせる呪文。ただし、運に左右され生き返らない場合もある。	10
ザオリク	ザオラルの強力版。運に左右されず、確実に仲間を生き返らせることができる。	20
キアリー	毒におかされた仲間の体内を浄化する。仲間1人に対して効果がある。	2

新呪文(『IV』で初めて登場する呪文)

呪文	効果	使えるキャラ
ミナデイン	勇者の使える電撃呪文、デイン系の最強の呪文。爆発的な破壊力を誇る。	勇者
メガザル	自分を犠牲にして、他の仲間全員を生き返らせる。ザオリクとメガンテを合わせたような呪文。	マーニャ
ラリホーマ	いまいち確実性のなかったラリホーの強力版。必ず敵を眠らせることができる。	勇者
マホステ	あらゆる呪文を受け付けなくなる呪文。ホイミなど回復呪文も効果がなくなるので注意。	勇者

〔推測①〕今回も昼夜の設定あり!

これは、上の呪文リストから推測できることだが、ブライの呪文の中にラナルータがある。これは『III』で初めて登場した「昼と夜を逆転させる」魔法。つまり、今回も昼と夜という時間の設定が存在するということ。またまた楽しいイベントを体験できるといいね。

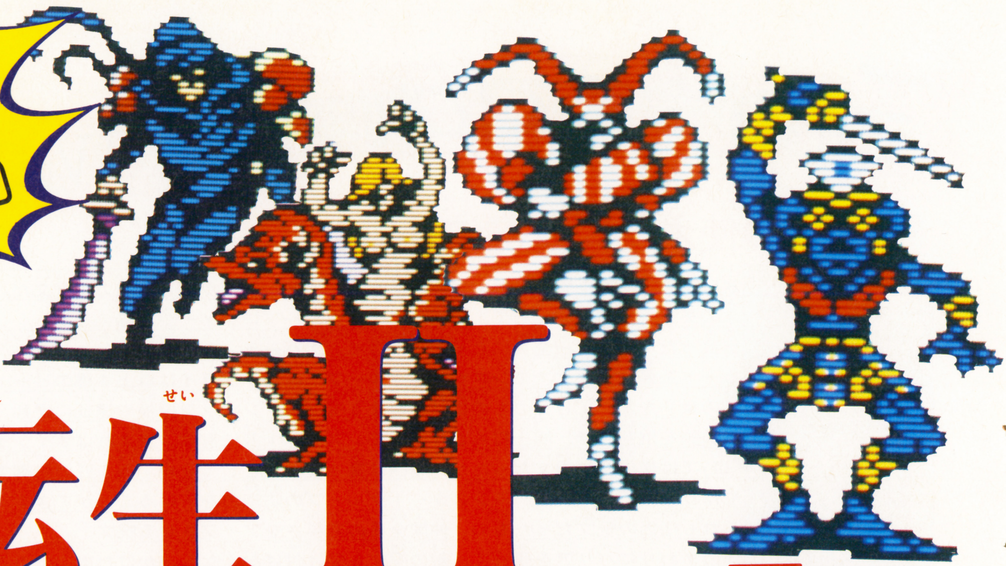
⬆とくに楽しかった夜のアッサラーム。『IV』でもこんなイベントが用意されているといいんだけど。

〔推測②〕ミミックは再登場する!

もうひとつ、やはりブライの呪文にインパスがある。これは「宝箱のワナがあるかどうかを見分ける」ための呪文。宝箱のワナといえばミミックと人喰い箱。前に(勝)でも予告した通り、これらのモンスターは再登場する可能性が非常に高い。あんまり会いたくない?

⬆ランシールの洞くつでは、とってもお世話になりました。また会えると思うと涙がでちゃうよ、ほんと。

続報!!



女神転生II はココがスゴい

ナムコ
R カセット
価格未定
3月発売予定

MAPがスゴイ 3Dダンジョンだけでなく平面マップも加わった

前作『女神転生』は、ファミコンの3Dダンジョン型RPG屈指の傑作だった。驚くほど広大で、いたるところにトラップが仕掛けられたダンジョンは、数多くのプレイヤーを苦しめ、楽しませた。これに対し、パートIIである『女神転生』には、3Dダンジョンばかりでなく、地表マップや2Dダンジョンなど、平面マップも登場する。1歩ずつ探索するキメ細かさを必要とする3Dマップと、地形を見わたせ、自由に移動できる平面マップを併用することによって、より広がりのあるゲーム内容になっているのだ。地表マップや町のマップなどの平面マップは、場所を移動する際に使われ、3Dマップは、建物やダンジョンなど、重要な場所の中に入ったときに使用される。

核戦争によって廃墟と化した東京には、東京タワーなどの残骸がある。また、前作のスタート地点だった「ダイダロスの塔」も出てくる。はたして、これらの場所は、ストーリーにどうからんでくるのだろうか……。

地表マップ

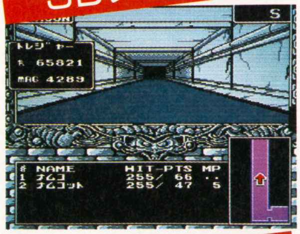
⬆ゲームの舞台となる荒れ果てた東京。下のほうに、かろうじて残った東京タワーの姿が見える。

ズーム

廃抗内マップ

⬆東京タワーに近づくと、拡大マップに切りかわる。タワーのなかで主人公を待つものはなにか……?

3Dダンジョン



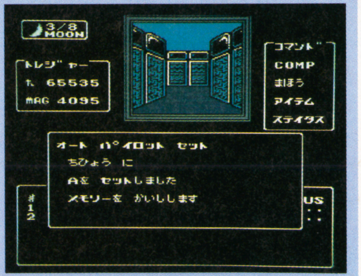
⬅前作でもおなじみの3Dダンジョン。やっぱり『女神転生』はコレがメインだ。

2Dダンジョン

⬅前作に登場した「ダイダロスの塔」が再登場。パートIとIIはつながりがあるのか?

これは便利! オートパイロットシステム

『女神転生』に限らず、3DダンジョンもののRPGは、移動が面倒というイメージが強い。また、同じような画面が連続するため、知っているつもりの道でも迷子になりやすい。そんな難点を解決したのが「オートパイロットシステム」だ。このシステムは、プレイヤーがたどった道順を500歩分記憶していて、システムを作動させると、プレイヤーがたどった道を自動的に戻るようになっている。移動がグッとラクになるのだ。



⬆オートパイロットを使えば、操作をしなくても、たどってきた道を戻ることができる。

©NAMCO LTD./西谷史/徳間書店/ムービック/シップス 画面は開発中のものです。※シャープのCIでは作動しません。

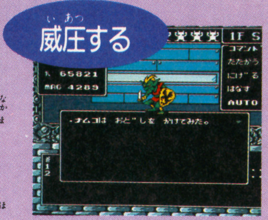
システムがスゴイ

悪魔を仲間にするシステムバージョンアップ！

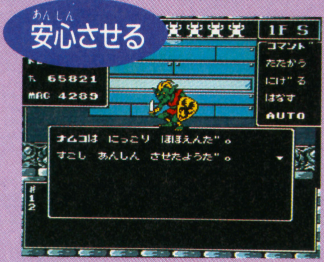
『女神転生』の大きな特徴である、悪魔を仲間にできるシステムもパワーアップしている。悪魔と会話する場合、前作では「話す」ことしかできなかったが、今回は、右のように「物をあげる」「説得する」など、4つの接し方がある。悪魔のセリフのパターンも多くなっているので、リアクションを見るだけでもかなり楽しめそうだ。

⬅相手の欲しがっている物をあげて、そのかわりに仲魔になってもらう買収(?)コマンド。

⬅「仲魔になって欲しい」と説きふせるならこのコマンド。



⬅おどしをかけて、仲魔にひきずりこんでしまうコマンドだ。



⬅気の弱そうな悪魔に、敵意のないことを示し、安心させて仲魔にするためのコマンド。

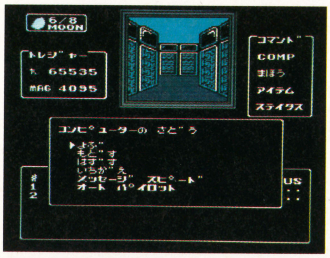
合体システムもパワーアップ！

前作の目玉だった悪魔の合体も、もちろん健在。今回は、悪魔の種類が100以上も増え、種族や属性もより細かく設定されているので、合体のバリエーションは格段に多くなっている。しかも、3体の悪魔を合体させるニューシステムが取り入れられるかもしれないのだ。前作で悪魔作りにハマった人は、楽しみにしていて欲しい。

⬆合体の法則に関するヒントは、町の人びとから聞くことができる。しっかりチェックしておこう。

コンピュータの性能もアップ

悪魔とコミュニケーションするために使うコンピュータは、前ページで紹介した「オートパイロットシステム」をはじめとして、新しい機能が増え、前作のコンピュータよりも性能がアップしている。この性能を有効に使えるかどうかが攻略のカギになるだろう。



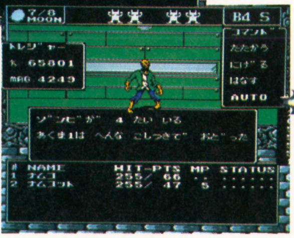
⬆主人公が使うコンピュータの機能も、前作に比べていくつか拡張されている。とくに便利なのは、なんといってもオートパイロットシステムだ。

戦闘がスゴイ

とにかくハデ！ 迫力満点

『女神転生II』の戦闘シーンは、グロテスクな悪魔のグラフィックの迫力と、ハードロックサウンドが一体となった、思いっきりハデな戦闘シーンだ。敵の攻撃パターンは多彩で、手ごわい敵が多い。相手の特性を考えて作戦をたてないと、こっちが倒されてしまうぞ。オートバトルモードもついている。

⬅画面上部を見れば、敵が何体残っているか、ひと目でわかる。



➡敵の攻撃パターン、リアクションも豊富で、プレイヤーを飽きさせない。

ファミスタ'90

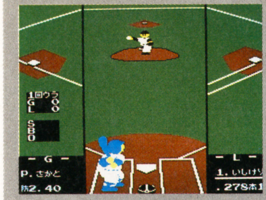
ファミスタリーグ 全選手リスト公開

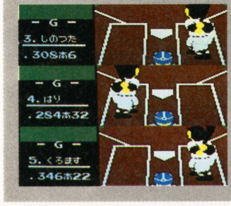
今回はみんなのお待ちかね、全選手リストの公開だ。気になる選手の動向や、クリンナップの戦力などをじっくりチェックしながら、発売を待とう！

ナムコ
¥5,800
12月19日発売

G ガイアンツ

打率.276　本塁打134本　走力9　防御率3.13　スタミナ31



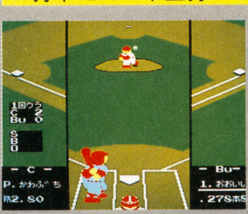


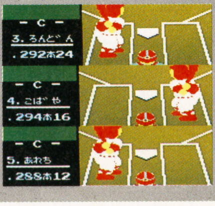
野手	投手
1 おおがた	先 さかと
2 かわいい	先 くわわ
3 しのつた	先 まきはは
4 はり	先 ここだ
5 くろます	リ みやもも
6 おかだき	リ ひろつた
7 こめだ	
8 なかま	
代 いもうえ	
代 つつえ	
代 はたはた	
代 こうも	

1、2番に〝おおがた〟、〝かわいい〟の新戦力。投手陣も左腕の〝みやもも〟が加入し、層が厚くなったぞ。

C カーズ

打率.270　本塁打116本　走力10　防御率3.22　スタミナ29



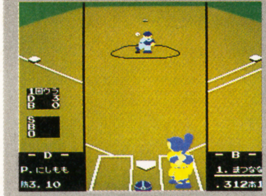


野手	投手
1 しやうだ	先 かわぶち
2 やまさひ	先 おおによ
3 ろんどん	先 ながぽみ
4 こばや	先 きたぽつ
5 あれち	リ きどう
6 よしひほ	リ まつだ
7 ながひま	
8 たつかや	
代 にすだ	
代 おさまい	
代 のむり	
代 はり	

新メンバーは〝はり〟と〝きどう〟。主力選手は変動なし。カギを握るのは1、2番の出塁率だ。

D ドラサンズ

打率.263　本塁打148本　走力8　防御率3.40　スタミナ28

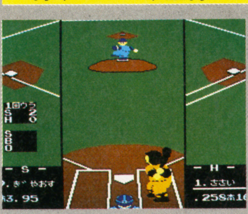


野手	投手
1 ぴつころ	先 にしもも
2 かわはば	先 やまもも
3 じようし	先 すぎのと
4 おみあい	先 かわはば
5 うお	リ かしまだ
6 にむやお	リ かくげん
7 はいほう	
8 なかむり	
代 さいとと	
代 おほ	
代 にむやあ	
代 こもも	

エース〝こなつ〟そして〝おによ〟が戦線離脱。代わって〝かわはば〟、〝かしまだ〟が加入。戦力ダウンか!?

S スパローズ

打率.261　本塁打156本　走力9　防御率4.12　スタミナ26



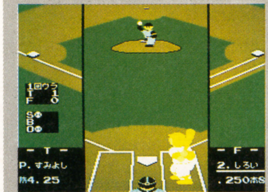
野手	投手
1 となりの	先 ぎやおす
2 くりあま	先 おばにや
3 いけいけ	先 やも
4 ぱりやん	先 かとうふ
5 ひぽさわ	リ かわさし
6 あらり	リ でえひす
7 すま	
8 はたた	
代 すぎおら	
代 やえがせ	
代 こがあ	
代 いちしげ	

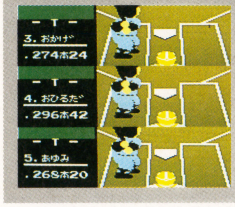
投手陣はエース〝おばにや〟を除いて、メンバー総とっかえ。新戦力〝ぎやおす〟、〝でえひす〟の活躍に期待。

©㈱ナムコ ※シャープのC1は作動しません。チームデータはチームの平均です。ただしホームランは総ホームラン数です。

T タイタンズ

打率.261　本塁打132本　走力10　防御率4.05　スタミナ26





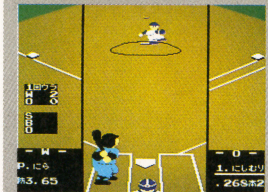
クリンナップ

野手		投手	
1	しようの	先	きいろ
2	わあだ	先	なかみし
3	おかげ	先	なかたこ
4	おひるだ	先	いのくま
5	あゆみ	リ	のだて
6	なたの	リ	すみよし
7	きいど		
8	やたわき		
代	かなまり		
代	やお		
代	やき		
代	かねつこ		

スイッチヒッターのトップ〝しようの〟とパワーアップした主砲〝おひるだ〟の活躍が打線のカギを握る。

W ホイールズ

打率.268　本塁打84本　走力10　防御率3.90　スタミナ26



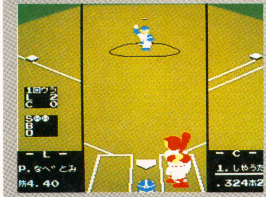
クリンナップ

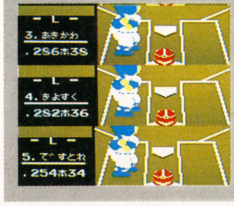
野手		投手	
1	ゆたきや	先	にら
2	ちようち	先	かけほた
3	ぼんち	先	さいほう
4	やまだき	先	おおもん
5	ばちよろ	リ	まつもも
6	びしはし	リ	なかやや
7	しんぞう		
8	いちかか		
代	ひろかじ		
代	むらおさ		
代	かわしげ		
代	やしろ		

エース〝えんぼう〟が不在。チーム本塁打はリーグ最低。得意の機動力もパッとしない。今季は戦力ダウンか!?

L ライオネルズ

打率.267　本塁打172本　走力11　防御率3.72　スタミナ29





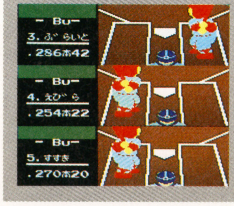
クリンナップ

野手		投手	
1	いしけり	先	わななべ
2	ひらよ	先	かき
3	あきかわ	先	まつあに
4	きよすく	先	なべとみ
5	ですとれ	リ	やまめ
6	てなべ	リ	くろう
7	つち		
8	いこう		
代	よしはけ		
代	おにうだ		
代	となりの		
代	にしおば		

〝ほえれお〟に代わってスイッチの〝ですとれ〟が新戦力に。投手陣は〝なべとみ〟、〝やまめ〟が新加入した。

Bu バッカルーズ

打率.258　本塁打150本　走力8　防御率3.74　スタミナ29



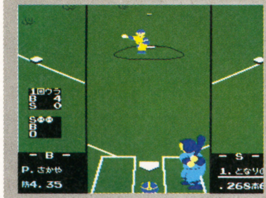
クリンナップ

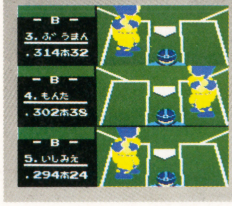
野手		投手	
1	おおいい	先	むぎの
2	あらり	先	おのの
3	ぶらいと	先	やまだき
4	えびら	先	たかうなき
5	すすき	リ	さとひで
6	かねむり	リ	ほしい
7	やまひた		
8	まきき		
代	むらたみ		
代	あわぐし		
代	くりめし		
代	はねだ		

主砲〝ぶらいと〟がパワーアップ。また、新戦力の〝えびら〟も活躍が期待される。今季も注目のチームだ。

B ブラボーズ

打率.272　本塁打168本　走力8　防御率4.05　スタミナ26





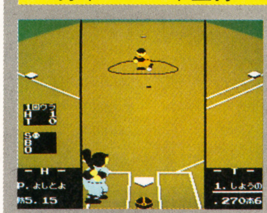
クリンナップ

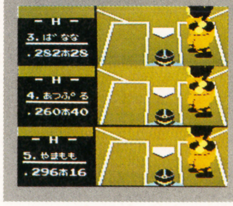
野手		投手	
1	まつなな	先	ほぴの
2	ふくろ	先	さとお
3	ぶうまん	先	やまおり
4	もんた	先	いまよ
5	いしみえ	リ	さかや
6	ふざい	リ	やまそと
7	こがあ		
8	なかのしま		
代	もとみし		
代	ぶらうす		
代	くまによ		
代	みなみ		

代打陣に大幅な変更があったが、主力メンバーは同じ。相変わらずクリンナップは強力だ。優勝候補のひとつ。

H ホーネッツ

打率.251　本塁打152本　走力8　防御率4.23　スタミナ26





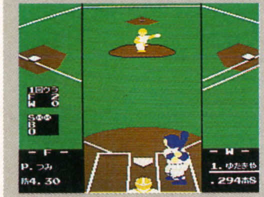
クリンナップ

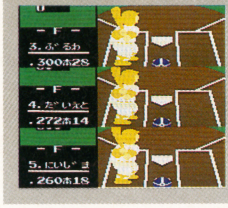
野手		投手	
1	ささい	先	かとうふ
2	こがあ	先	よしとよ
3	ばなな	先	やまかず
4	あつぷる	先	むらら
5	やまもも	リ	やり
6	ききかわ	リ	いもうえ
7	ふじひろ		
8	うつだ		
代	わたい		
代	どかわ		
代	たかうなき		
代	もりやき		

新加入の〝よしとよ〟〝むらら〟、先発に回った〝かとうふ〟など投手陣は大幅に変更。今季は台風の目になる!?

F ファイヤーズ

打率.260　本塁打138本　走力9　防御率4.05　スタミナ29





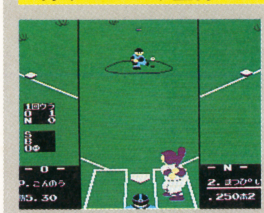
クリンナップ

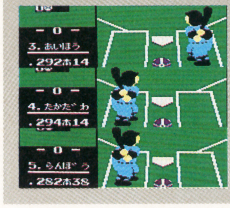
野手	投手
1　しまたま	先　にしぜき
2　しろい	先　つも
3　ぶるわ	先　しばば
4　だいえと	先　つみ
5　にいじま	リ　たけたけ
6　ふろや	リ　さとせい
7　こゆき	
8　ためら	
代　すすき	
代　へるしい	
代　こがらし	
代　ふたむり	

新戦力の"だいえと"スイッチに転向の"しろい"が打線のカギ。投では左のサイドスロー"つみ"に期待。

O オリエンツ

打率.262　本塁打120本　走力10　防御率4.25　スタミナ27





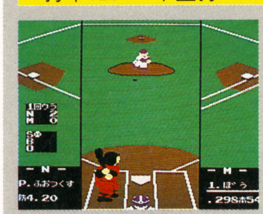
クリンナップ

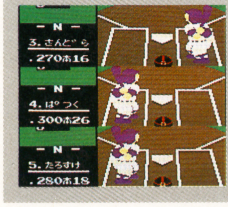
野手	投手
1　にしむり	先　むらちよう
2　さとけん	先　うきじま
3　あいほう	先　しよう
4　たかだわ	先　そのかか
5　らんぼう	リ　こんのう
6　かみかみ	リ　いらべ
7　みずあみ	
8　ふくざは	
代　やこた	
代　はつひだ	
代　ふるかか	
代　さいこう	

トップ"にしむり"がスイッチヒッターに転向。投手陣ではサイドスロー"こんのう"と"いらべ"が新加入。

N ナムコスターズ

打率.261　本塁打120本　走力9　防御率3.98　スタミナ26





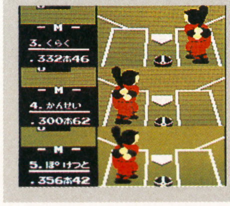
クリンナップ

野手	投手
1　ぴの	先　らつぷ
2　まつぴい	先　すいいと
3　さんどら	先　ふおつくす
4　ぱつく	先　しよつぷ
5　たろすけ	リ　わあすた
6　あむる	リ　きやらはち
7　かげきよ	
8　りようま	
代　わぎやん	
代　あぽろん	
代　とまり	
代　わにわに	

今年もナムコスターズは新メンバーが加入。もちろん、"ぴの"などのベテラン陣もまだまだ元気いっぱいだ。

M メジャーリーガーズ

打率.317　本塁打474本　走力12　防御率2.18　スタミナ49



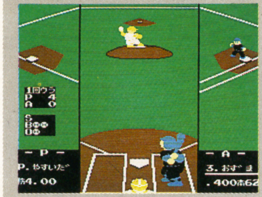
クリンナップ

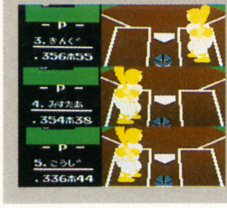
野手	投手
1　ぼう	先　らいおん
2　ぼつくす	先　すちあと
3　くらく	先　はあし
4　かんせい	先　ばいお
5　ぽけつと	リ　ういりい
6　りぷりん	リ　えかすり
7　さんど	
8　さんちこ	
代　みつける	
代　ほうしよう	
代　まつく	
代　こるまん	

足あり長打ありの1番"ぼう"、そして代打の切り札、スイッチヒッターの"ほうしよう"など、新戦力がズラリ。

P プロスターズ

打率.337　本塁打407本　走力12　防御率2.45　スタミナ43





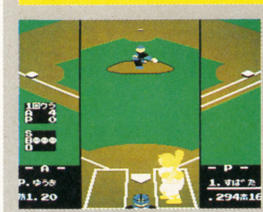
クリンナップ

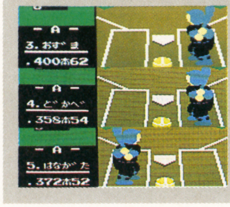
野手	投手
1　すばた	先　えなつよ
2　もとはり	先　むらまや
3　きんぐ	先　すぐる
4　みすたあ	先　そうこん
5　こうじ	リ　やまさん
6　たぶた	リ　やすいだ
7　やだわ	
8　よりみち	
代　ひろうか	
代　かわうえ	
代　のむさん	
代　てつじん	

往年の名選手が勢ぞろいしたプロスターズ。サイドスロー"やすいだ"の投げる超変化球はスゴすぎるっ!

A オールドリーム

打率.333　本塁打392本　走力17　防御率1.65　スタミナ91





クリンナップ

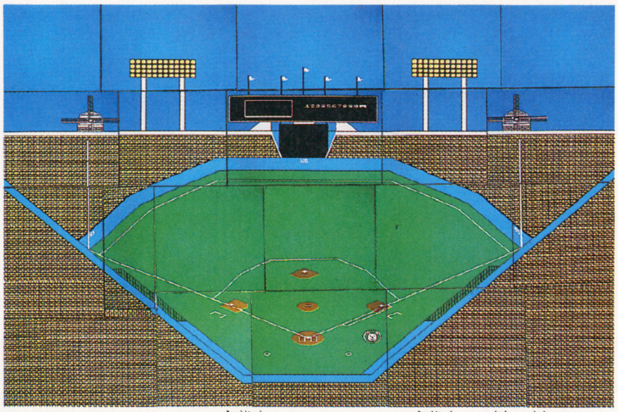
野手	投手
1　はやみ	先　ほし
2　いわき	先　にかいど
3　おずま	先　さとなか
4　どかべ	先　ふじむら
5　はながた	リ　てつごろ
6　いぬしま	リ　ゆうき
7　さもん	
8　とのま	
代　あぶさん	
代　いつてつ	
代　いがらし	
代　たつち	

転がせばヒットになる"はやみ"、4割62本の"おずま"、200キロの速球を持つ"にかいど"など強者ぞろい。

ファミスタ'90 全球場紹介

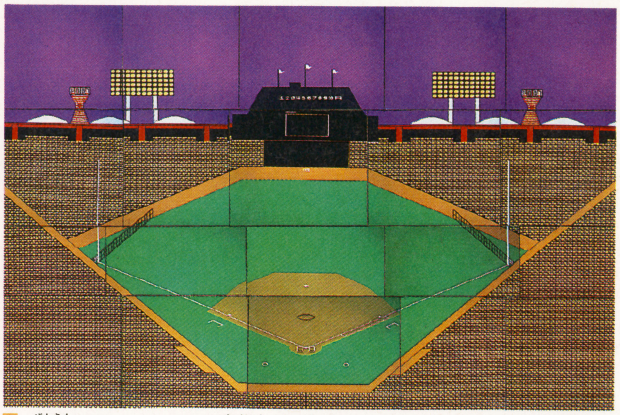
今回は球場が6つ。これまで以上に各球場での戦法が重要になってきた。これを読んで研究しよう。

ところざわ球場（両翼95Mセンター120M）



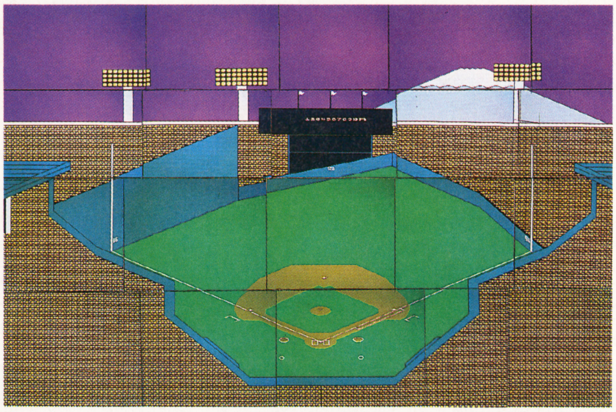
これまでの「ピッカリ球場」や「しやちほこ球場」と同じ大きさの標準的な球場だ。1塁側のベンチ前にはライオネルズのトレードマーク？になっている動物の絵が入っている。ファンにはうれしいね。

たからづか球場（両翼91Mセンター119M）



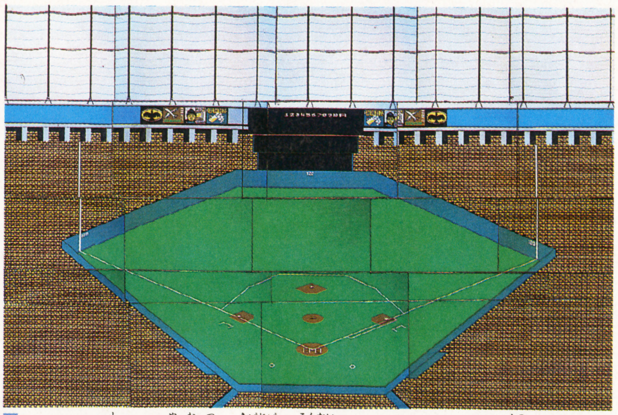
前作の「ろつこうさん球場」に似ているのがこの「たからづか球場」。両翼にあるラッキーゾーンは、「ろつこうさん」に比べてやや小さめ。ホームランはその分、多少出にくくなったといえる。

ふえいふえい球場（両翼96Mセンター120M）



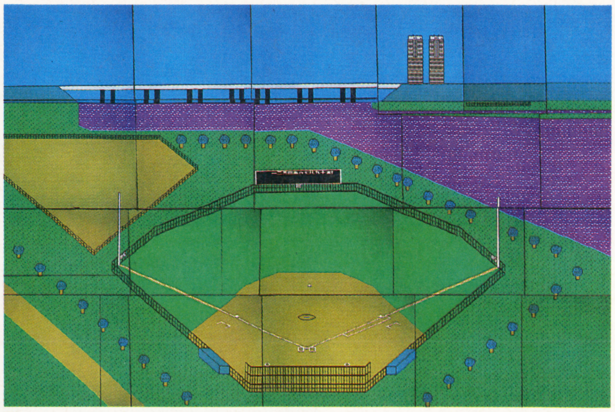
今回、いちばんユニークなのがこの球場だ。レフト側のフェンスは非常に高く、ホームランは出にくい。また、右中間が最も深くなっている。右バッターの多いチームは不利になるかもしれない。

どうむ球場（両翼100Mセンター122M）



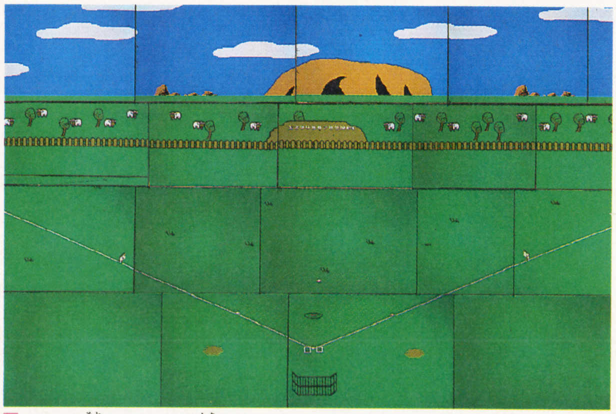
いわずと知れた屋根付き球場。今回からスコアボードの横にスポンサー広告が入った。また、超特大ホームランを打って屋根を直撃すると穴があくという、珍プレーも見られるようになったぞ。

かせんじき球場（両翼85Mセンター110M）



球場の狭さは、草野球なみ。今回もホームランがガンガン出そうだ。前作では満塁ホームランを打つと、電車が走ったけど、今回はなにが飛び出すかお楽しみ。1発の快感をめいっぱい楽しむならここ。

だいそうげん球場（両翼？センター？）



さくの外ではひつじ達がたわむれている。ホームランを打つとカンガルーも登場。でもこの広さはただものではない。外野を抜けたらランニングホームラン間違いなし。外野手にはとてもつらい球場だ。

最新ゲーム先取り紹介
THE NEW GAME

ソ連軍は国境を越えた!!
今、君に迎撃命令が下る…

CONFLICT
コンフリクト

これまでのSLGに新システムを導入したこのゲーム。戦場で君は生きのびることができるだろうか!?

ビック東海
¥6,200
12月1日発売

新タイプのSLG出現だ!!

突如として侵攻してきた圧倒的なソ連軍に対して、果敢にも反撃を加える米軍。このゲームはそんな現実的な情況をテーマとしている。使用するのは東西の最新兵器、コントローラーを持つ手がはやるのもわかる。だが、ちょっと待て。このゲームでは自軍部隊を撃破されるとFP（フェイムポイント。部隊を得るための資金のようなもの）が減少することを忘れるな。前線で負け続ければ高価な兵器が手に入らなくなるし、FPが0になれば敗北になるからな。それだけ個々の戦闘の重要性が高く、ユニットの移動・戦闘の順番（このゲームでは１ターンに「３部隊のみ移動」と「全部隊移動」が選択できるが、前者を選んでいるならなおさらだ）を慎重に考えねばならんということだ。

➡各部隊への命令は、できる限りすみやかつ適確に下すべし!!

戦闘はコマンド選択式だ!!

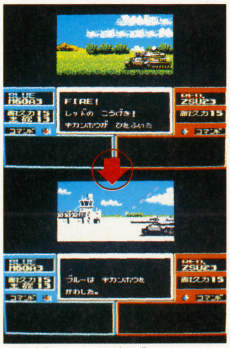
これは航空機用コマンド。旋回・ロール・加速と、気分はフライトシミュレーターだぞ。

センカイ	ロール	カソク
コウカ	テキサク	

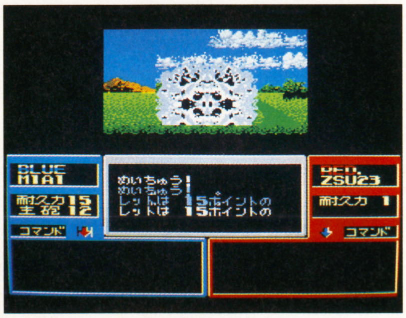
ターン	イドウ	テンカイ
カクレル	スモーク	テキサク

陸の王者、戦車のコマンド。鋼鉄の獣は砂煙を上げて走る姿こそ似合うのだ。

このゲームでは、戦闘はRPGのようなコマンド選択方式をとり入れている。画面のメッセージとアニメーション処理は、まさにコクピットに座っているような臨場感を与えるだろう。今までのSLGのように戦闘シーンが「あっ」という間に終わってしまうようなことはないが、逆にいいかげんな指揮をしていると楽勝できる戦いで大損害を被むったりするぞ。いつも気を張っておけよ!!



⬆戦闘はアニメ処理で…おっとヤラレタのは我軍のM-1か。

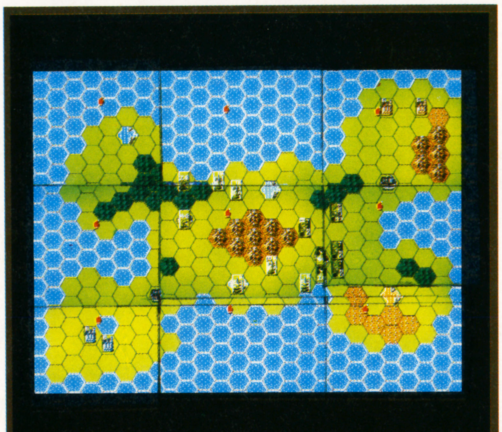


⬆赤軍対空砲を見事に撃破。砲手にはオレがビールをおごるぜ。でも、油断するなよ。いつおまえたちがこういう目にあわんともかぎらんからな。

Ⓒビック東海　イラスト／上田 信

コンフリクト …………26
アバドックス …………28
未来戦史ライオス ………30
ゴルフッ子オープン …32
悪魔城伝説 …………34

シナリオはなんと16種類だ！



シナリオ3：クロスファイア　アタック

マップの広さや地形、初期設定の兵力は各シナリオで異なる。地上戦主体のシナリオと航空戦主体のシナリオでは、もちろん対応方法を変えねばならんぞ。

地形で重要なのは工場だ。これを破壊されるともう部隊が増せなくなる。ここはどんな犠牲を払っても守らねばならん生命線だ。忘れるなよ!!

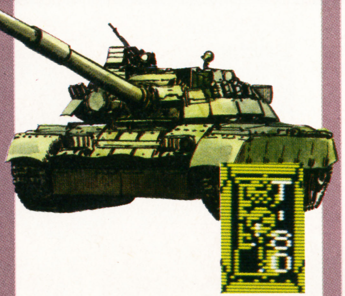
ちなみに、シナリオ16は他の15個の任務をクリアせねばプレイできない。オレもまだ内容を知らん。オレの教えた事を信じて戦えば心配は要らんがな。

登場兵器は東西両陣営36種!!

ここに挙げたのは両軍の主力兵器だ。くれぐれも戦場で味方と赤い星のついたヤツを間違えたりするなよ!!

赤軍 C.C.C.P.

T-80



地上における最強の敵だ。ロシア製にしちゃ良くできた戦車だぞ。

ZSU-23

攻撃ヘリに「喰いつく」やっかいな奴だ。下手に戦ったりするなよ。

MIG-29

ロシア人の造った最強の鷲だ。数が少ない事を祈るのみだ。

MI-24

コイツに狙われた戦車はまず助からん。疫病神のような奴だ。

青軍 U.S.A.

M-1A1

わが軍の守り神だ。装甲・火力・機動力のどれをとっても超一流だ。

A-10

30ミリバルカンで赤い星のついた奴を一掃してくれる、強い味方だ。

AH-64

わが軍の対戦車戦闘の主力となるガンシップだ。頼りになるぞ。

地獄のインナーウォーズ

AbadoX
アバドックス

Rカセット ナツメ ¥5,800 12月15日発売

グロテスクな寄生細胞体に1人立ちむかう英雄ナザル少尉。戦え！ 地球を「パラサイトス」の脅威から救うのだ。

恐怖の寄生細胞体『パラサイトス』を破壊せよ

中心部をめざして降下していくのだ

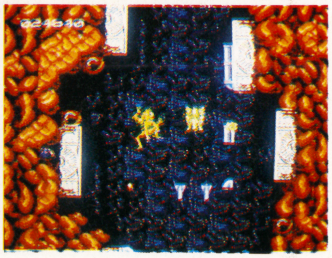
『パラサイトス』中心部に潜むマザーエイリアンを破壊するために、ナザル少尉は『パラサイトス』の奥深く侵入していく。

このゲームでは、それを表現するために降下スクロールというものを採用している。通常のたてスクロールとは逆に画面が下から上へスクロールし、自機は下にむかって攻撃する。これまでにないパターンだけに、慣れるまでなかなか大変そう。

横スクロール

⬅奇数ステージでは横スクロール。普通のシューティングと変わりなくプレイできる。

降下スクロール

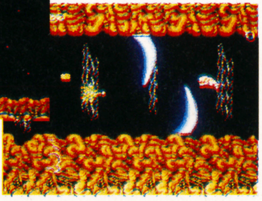


⬅堕ちていく感覚に、どうしてもとまどってしまう。この降下スクロールは偶数ステージ。

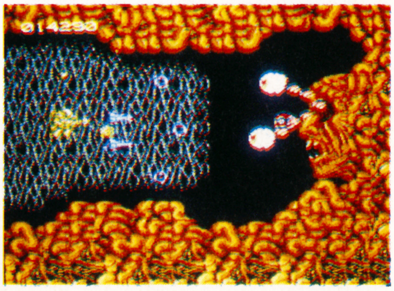
STAGE 1 『パラサイトス』内部への侵入ルート

『パラサイトス』の惑星表面から、内部へと侵入するルート。ボスのデスフェイスを破壊して、内部へと突入するのだ。

⬅侵入路の入口を守る中ボス。ジャンプに押しつぶされるなよ。



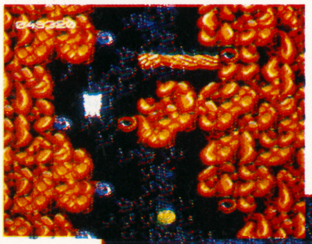
➡侵入路内部は、トラップでイッパイだ。



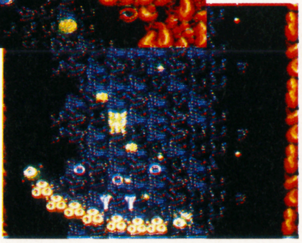
⬆ステージ1のボス、デスフェイスだ。ビョーンと飛びだした目玉がなんともユーモラスだね。弱点もこの目玉だ。口や目の間から吐きだす弾に注意して、目玉を狙い撃て。

STAGE 2 初の降下スクロール体験

ステージ1は小手しらべ、ここからがいよいよ本番だ。初の降下スクロール面だけに難しく感じるかもしれないけど、ここで慣れておかないと、あとがツライからね。



⬇ムカデのような中ボスゲジー。イヤというほど弾を吐いてくる。



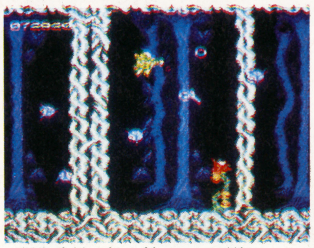
⬆細く曲がりくねった通路。しっかり操作しないと壁に激突するぞ。

⬅ボスのストマッカス。胃袋のエイリアンだろうか？ 口を開けたときに見える目が弱点。他への攻撃は無意味なのだ。

 ©NATSUME／ダイナミック企画・槙村ただし

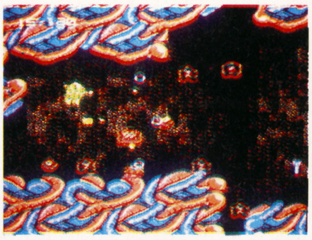
STA3GE 神経組織や血管がからみあうステージ!

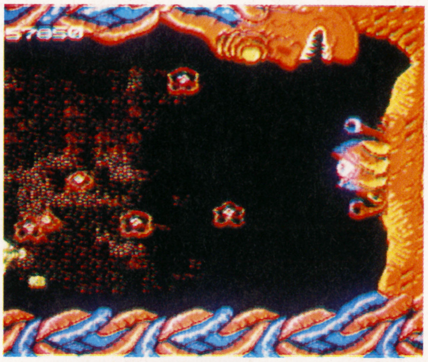
見てのとおり、血管や神経組織をモデルにしたステージ。グロテスクなステージの多いこのゲームの中では、比較的美しいイメージのするステージだ。でも、敵の攻撃ははるかにキビシイから、油断することは許されないのだ。



⬆神経組織の中を進むナザル少尉。このあたりには、トリッキーな動きをする敵キャラがたくさん出現して、ナザル少尉に襲いかかる。

⬇上下の血管の切れ間から、無数の赤血球が噴き出してくる。ぐずぐずしていると前へ進むことができなくなってしまう。

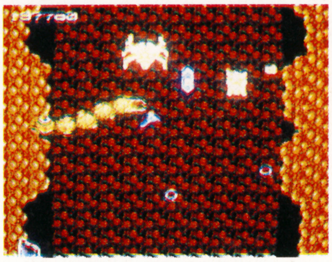




⬅ビッグハーツは、赤血球と5方向に散らばる弾で攻撃してくる。

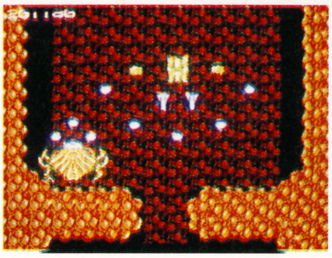
STA4GE いきなりとびだす触手に注意!

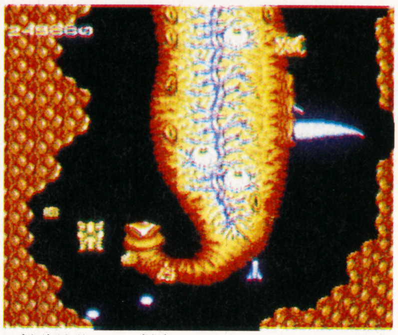
このステージは腸が舞台。いよいよゲームも終盤に突入というわけだね。ステージの難易度もかなり高くなってきた。特に壁から突然とびだす触手は要注意。あまり下にいると危険だ。それにしても、腸のボスが寄生虫とは…、かなり悪シュミ!?



⬆触手は出現する位置を覚えてしまわないと、かわすのはツライ!

⬇中ボスのモグー。すばやい動きでプレイヤーをとまどわせる。



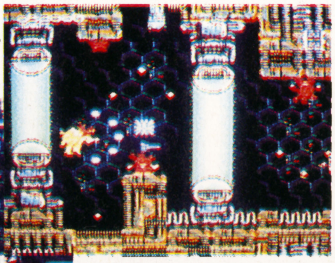


⬆何画面分もある巨大なボス、ドウォーム。こいつの急所はシッポの先の目玉。でも、ここまでたどりつくのは、かなり大変。

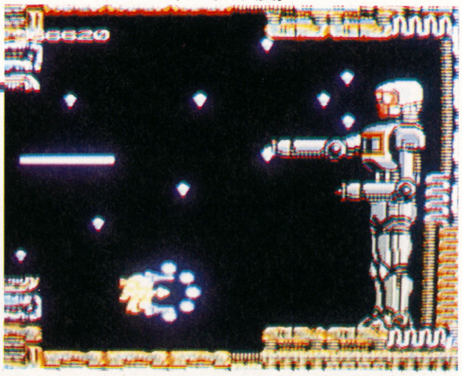
STA5GE ここだけはメカがいっぱいなのだ

なぜかこのステージだけは、メカっぽい物がたくさん登場する。これは『パラサイトス』に襲われ、吸収された宇宙船があることを意味しているのだ。レーザーの攻撃や浮遊機雷をかわして先へ進むと、巨大な戦闘ロボ、ゲッターが出現する。弱点は頭についてる目のような部分だ。

⬇これまでのステージとは、ガラリと雰囲気が変わってしまう。敵もロボットみたいなヤツが多いのだ。



⬆通路のあちこちにしかけられたレーザー発生装置。バリアでも通用しない。



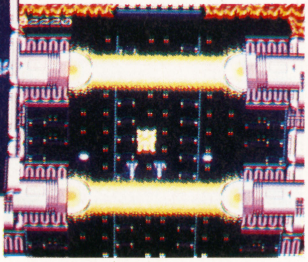
⬆巨大戦闘ロボット、ゲッターは、手からのレーザーと3方向にひろがる弾で攻撃してくる。時間がたつと、頭まで飛ばしてくるのだ。

STA6GE ここが『パラサイトス』の中心部だ

いよいよここがパラサイトスの中心部。この奥にいるマザーエイリアン、パラサイターを破壊すればナザル少尉の任務は完了だ。とはいっても、最終ステージだけにそう簡単にはクリアさせてはもらえない。ナザル少尉は、このステージの攻撃に耐えぬくことができるのか!!

⬆体当り攻撃をしかけてくる火の鳥。ザコの中では最強かも…。

⬇ここにもレーザー発生器。タイミングをみてぬけよう。



⬆最後のボスが、このパラサイター。こいつを倒したときに、いったい何が起きるのか。

SLGがよりドラマチックに!

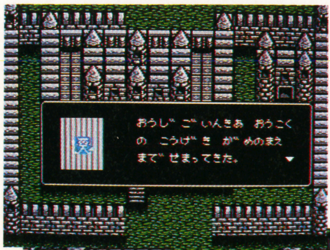
フューチャー・ウォーズ
未来戦史ライオス

SLGってのは戦闘そのものがシナリオなんだけど、ストーリー性を加えて、さらにドラマチックにしちゃったのがコレ。今回は、そのシステムを追求しよう。

R カセット
パック・イン・ビデオ
¥5,900
12月1日発売

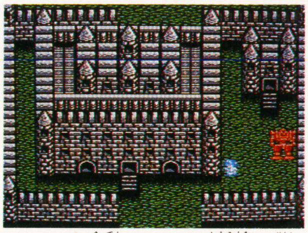
惑星ライオスの6つの王国を、悪の王国ゴインキアから取り戻すのだ

遠い未来の物語。地球とは別の太陽系に位置する惑星ライオスが、このSLGの舞台だ。惑星ライオスには6つの王国があり、それぞれの王国が自衛手段として全長15mに及ぶバトル・アーマーを製造していた。だが、ゴインキア王国のバトル・アーマーの数が他国をはるかに上回ったとき、均衡が崩れた。ゴインキア王国は次々と周辺の王国を武力で支配し、セシリア王国以外のすべての国を制圧してしまった。セシリア王国のヤッピー王子は、ゴインキアの軍隊が攻め込んだとき、ついに自らバトル・アーマーに乗り込み反撃を決意する。これが長い闘いの始まりであった…。



⬅ゴインキア王国により、ライオスは平和を失った。ヤッピー王子の反撃の時だ。

⬆敵の魔の手は、すでにセシリア王国へ伸びていた。決死のバトルが幕を明ける。



⬆スタート地点のセシリア王国内。情報集めも重要だ。

⬆メカの描写もカッコイイ。バトル・アーマー同士の戦いは大迫力。

情報を聞き、進路を決めろ

⬆全体マップ内の建物のマスに移動すると、クエストマップに。

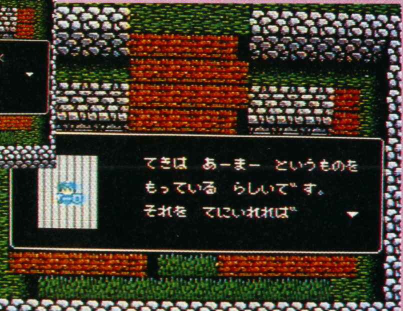
⬆クエストマップ内では、建物の入口に入ると人から情報が聞ける。

⬆メッセージからストーリーを読み取ろう。

全体マップにある城などの建物に入ると、クエストマップに切りかわる。ここで人々の話に耳を傾け、攻略コースを判断する材料にする。

情報の中には、ゴインキア王国を倒すために必要不可欠な強力兵器の話もあるはず。さらにゲーム全体のストーリーが展開するのも、このメッセージによるところが大きい。絶対に聞きもらしてはならないのだ。

ウォー・シミュレーションには珍しい会話シーンで、『未来戦史ライオス』のドラマを満喫しようぜ。

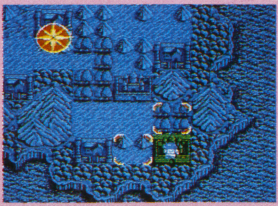


➡ゴインキア王国は、我々より強力な武器を持っている。早く新兵器を入手しなくては…。

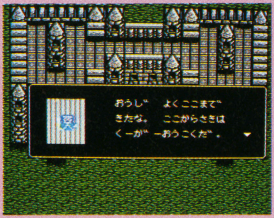
©パック・イン・ビデオ イラスト／かんなたかし

6つの王国はこの全体マップで移動する

ゲームはセシリア王国からスタートする。このセシリア王国のマップが、最初の全体マップだ。そしてマップ内のマスを移動し、ゲームは進む。マップ内のマスはクエストマップとバトルマップに分かれていて、それぞれをクリアして全体マップの出口まで移動すれば、次の王国の全体マップに進むことができる。



➡セシリア王国の全体マップ。物語はここから始まる。



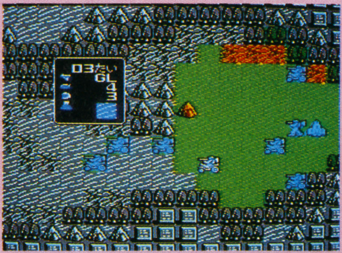
⬅次は、このクーガー王国へ進む。

ゲームはこう進む

7つの部隊を指揮して敵の戦力に立ち向かう!

全体マップの建物以外のマスがバトルマップ。ここに入ると、いよいよウォー・シミュレーションバトルが開始される。バトルは指揮官感覚がいっぱいのコマンド入力方式。指揮官であるヤッピー王子自身のユニットはすべてマニュアルで操作しなければならないが、部下の6つのユニットには、マニュアル以外に“突攻”や“援護”などの指示を与えて行動させることもできる。

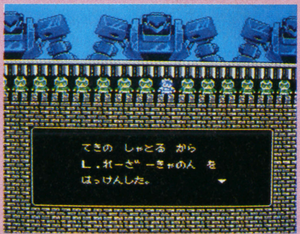
⬆指揮官感覚いっぱいのウォー・シミュレーション。



⬅部下のユニットには3体のバトル・アーマーがいる。

戦闘に勝ち、ニューアイテムを手に入れろ

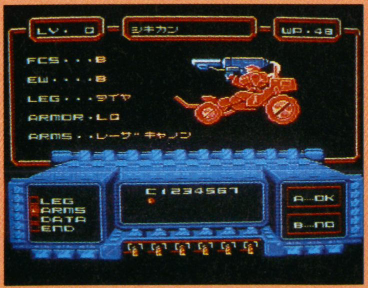
バトルに勝てば、ニューアイテムを入手することがある。このアイテムには、各ユニットの性能をアップさせるものや、通常では手に入らない特殊武器などがある。次からの戦闘が有利になるぞ。



⬆新アイテムを入手し、バトルアーマーの能力を上げていこう。

戦闘状況に合わせて、バトル・アーマーの装備を変更させる

バトルの前に、自軍7ユニットの装備を変更できる。バトルマップの地形に合わせ、足まわりと武器パーツのセッティングを変えるんだ。これが戦闘に勝つか負けるかを大きく左右するポイントでもある。



⬅攻撃力の高い兵器は重量も重く、足まわりを強固にしないと装備不能。

R カセット
タイトー
¥5,900
11月25日発売

とにかくユカイに遊べちゃう、エンジョイゴルフの決定版の登場だ。豪華キャストがいっぱいで、その上ハチャメチャなハプニングもゾクゾク。これからのゴルフはこうでなくちゃ！

「2つのモードでウデをみがけ!」

成長モード

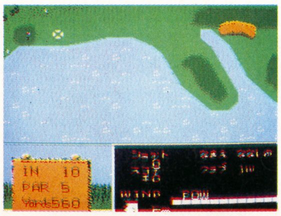
全18ホールを回って、選手を成長させるモード。1人、2人、そして対comのプレイが楽しめるぞ。あちこちに隠されたハプニングにめげないで、キミもシングルプレイヤーを目指そう！

←キミの名前を付けた選手を使ってプレイしよう。

←18ホールを回って良いスコアが出たらP.W.をメモね。

練習モード

好きなホールを選んで、徹底的に練習ができてしまうモード。ここでじっくりウデを磨いておけば、成長モードがグンと楽になっちゃうわけだ。初心者のキミもこれで安心だね！



←とにかく苦手なホールを徹底的に練習しよう。

←こうして練習を重ねれば、上達すること間違いナシ！

これがショットまでのプロセスだ!!

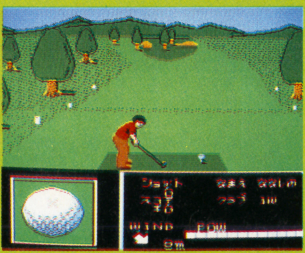
1 クラブ選択

まずはカップまでの距離に合わせて、使用するクラブを決める。もちろん各クラブの個性(飛距離&弾道)を頭にたたき込んでおくことが、何よりも大切だぞ。

2 方向決定

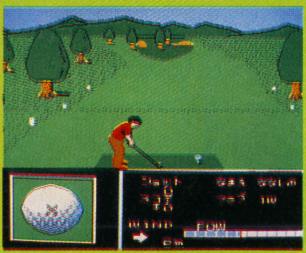
次は、打つ方向の決定だ。風向きや障害物を考えた上での、微妙な調整が要求されるぞ。ダイレクトにピンを狙うか、着実に迂回するか、それはすべてキミの判断次第なのだ。

3 打点決定



打点を中心からずらすことでボールに特殊な回転をかけられ、さまざまな変化球を打てるようになる。このコツを覚えれば、もうキミも立派な上級プレイヤーだぞ。

4 ショット



そしていよいよショットだ。素早く増減するパワーゲージを止めてやれば、あとはそのパワーで自動的にボールを打ってくれるぞ！　手に汗にぎる、最高に緊張する瞬間だぜ。

 ©TAITO CORP

「おなじみのキャラがゾクゾク登場」

ゴルファー

キミのお相手を務めるゴルファーたち。変人ぞろいで、飽きがこないぞ！

ジイさん

スケベそうな顔をしてるけど、実はなかなかの腕前。ただ、少々ワガママだ。

ちょうさん

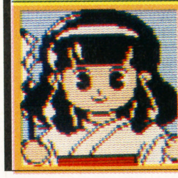
『究極ハリキリスタジアム』に続いての出演。相変わらず、変な言い回しが得意。

あしゅらなあた

『不動妙王伝』のヒーローが、今度はゴルフに挑戦！ クラブは七支刀だゾ。

プロ

名前の通りに、ゴルフのウデはプロ級。でも、口が悪いのが玉にキズだ。



さよちゃん

『奇々怪界』で主役を務めた。妖力が強く、なんとお払い棒でゴルフをする。

ママ

『京都龍の寺殺人事件』に出演。色っぽさには、相変わらず自信があるみたい。

キャディ

キミの良きアドバイザーたち。

ちえみちゃん

とにかく可愛いピチピチキャディ。でもゴルフはあまりくわしくない。

てつこさん

20年のキャリアを持つベテランキャディ。最もたよれる人だ。

ひとみちゃん

20歳なのに、顔がとにかくオバタリアン。おこると怖いキャディさん。

その他

存在感のあるワキ役。

支配人

タイトーカントリークラブの支配人。

でも実はこの人、タイトーの取締役らしいのだ。まったくおちゃめなお偉いさんだね。

受付嬢

どうやらここのオーナーの娘らしい。

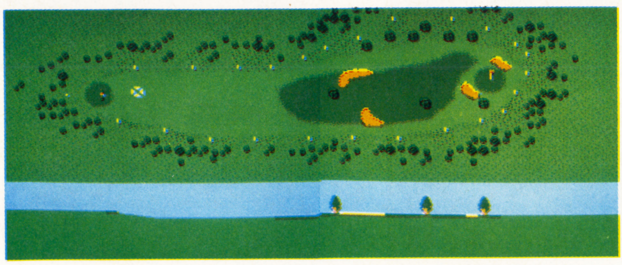
でもまぁそんなことは良いとして、とにかく彼女の笑顔でこのゲームは始まるのだ。

「ユカイなハプニングも続出!?」

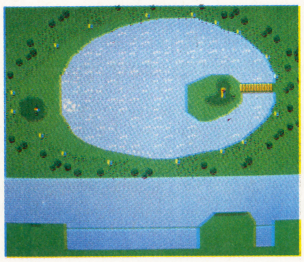
コースをちょっとだけ紹介!!

このゲームに登場する全18ホールから、今回は3ホールを紹介！ でもこの他のホールも、みんなクセ者ぞろいだゾ。

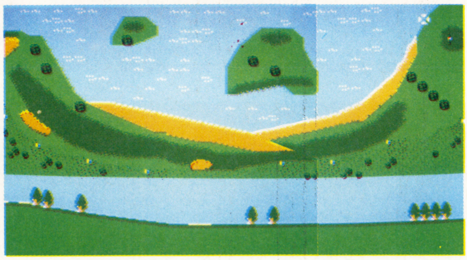
OUT1 PAR4 340ヤード



OUT7 PAR3 170ヤード



IN18 PAR5 560ヤード



名作アクションの第3弾！

悪魔城伝説

あくまじょうでんせつ

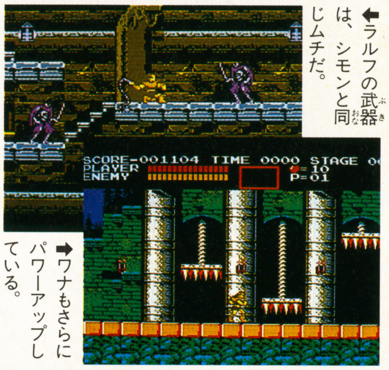
R カセット
コナミ
¥6,500
12月22日発売

『悪魔城ドラキュラ』、『ドラキュラII 呪いの封印』に続く、コナミの“ドラキュラ”シリーズ最新作。さまざまなワナをくぐり抜け、ドラキュラを倒すのは、キミだ！

ラルフのムチが不気味な敵を討ち倒す

前作の主人公、シモン・ベルモントの時代を去ること百余年。シモンの祖父、ラルフ・ベルモントが今回の主人公だ。待ち受ける敵を退けて、悪の化身ドラキュラを倒すのだ！

今回は、前作・前々作とのシステム上のさまざまな違い、そしてスタートエリアのマップを紹介する。



←ラルフの武器は、シモンと同じムチだ。

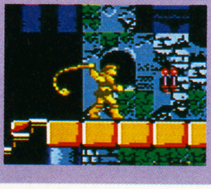
➡ワナもさらにパワーアップしている。

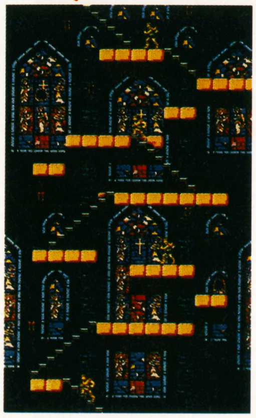
スタートエリアマップ紹介

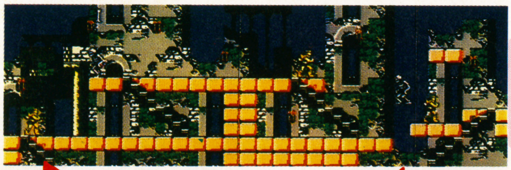
前作というより、前々作に似た雰囲気。敵の出現しない最初のステージで、武器をパワーアップしておこう。昇り階段ではコウモリが突き落とそうと待っている。後半には、あのゴーゴンヘッドが……。最初からかなり難しかったりするのだ。

武器の威力をアップ！

燭台を壊すと、ムチの威力をアップさせるアイテムや、特殊武器の使用に必要なハートが出現する。

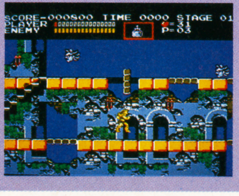


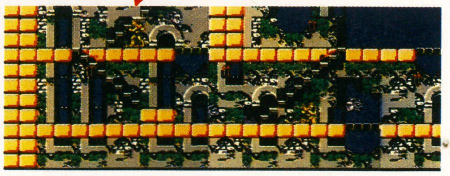


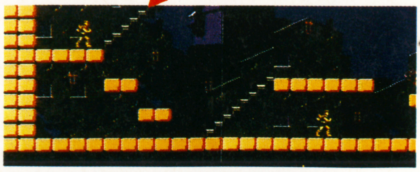


NEW TRAP!!

回転床が、初登場。ここに乗ると床がクルッと回転し、下に落ちる。スグにジャンプすれば大丈夫だ。

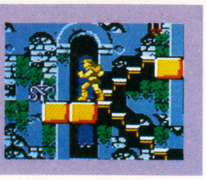






階段

階段は✚ボタンの上下で移動する。

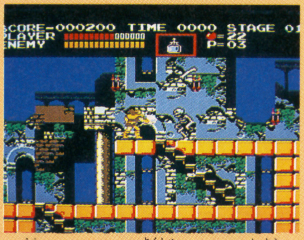


 ©KONAMI. 1989

前作・前々作との違いをチェック！

1 基本的な操作

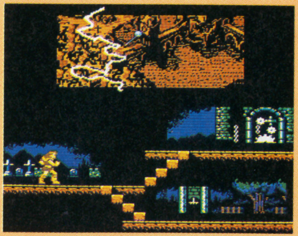
主人公の操作は、第１作目から変更なし。ただ、このゲームでは、セレクトボタンが重要な働きをしている。セレクトを押すことで、仲間と交代できるのだ。仲間の操作は、いままでとはひと味違っているぞ。



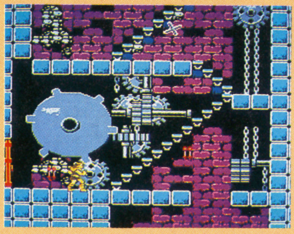
⬆上＋Ⓑボタンで特殊アイテム使用。

2 ルートの選択

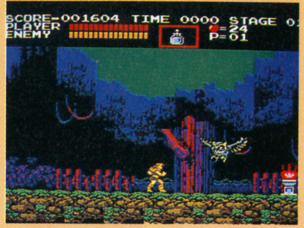
ブロックをクリアすると、ルートを選択できることがある。どのルートを選ぶかによって、さまざまな楽しみ方ができるのだ。もちろん、アクションに水をさすほど複雑すぎる分岐はない。あくまで味つけのための、ルート選択なのだ。



⬅ブロックをクリアすると、ルート選択画面になることが。



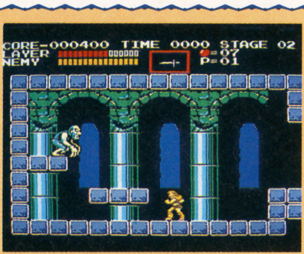
➡上のルートは、歯車のきしむ時計塔。



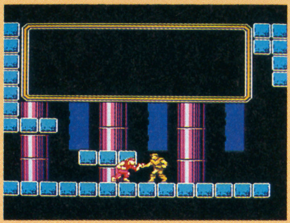
➡下のルートは不気味な夜の森。

3 3人の仲間

敵のボスの中には、化け物に姿を変えられた人間もいる。彼らを倒すと元の姿に戻り、キミの仲間になってくれるのだ。それぞれ素晴らしい特殊能力を持っている。ただし、連れて行けるのはひとりだけ。ラルフと交代することで、操作できるのだ。なお、悪魔城の中には、仲間なしではクリアできそうにないワナもある。仲間を有効に使うことが、ゲームクリアへの近道だ。



⬆敵のボスとして登場するが、倒すと……。

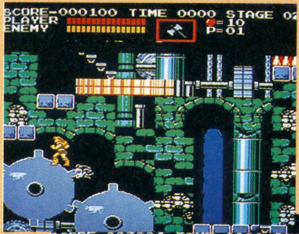


⬅仲間になってくれる者もいるのだ。

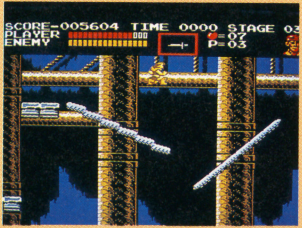
グランド	サイファ	アルカード
壁や天井に張りつき、歩ける。	さまざまな魔法を使うことができる。	コウモリとなり、空を飛べる。

4 新しいトラップ

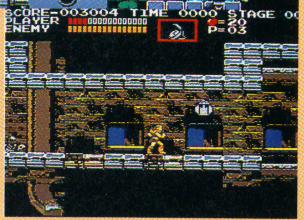
歯車に乗ったり、ブロックが崩れ落ちたり、酸の水滴が落ちたり。ファミコンの性能限界を超える仕掛けが、随所に張りめぐらされている。思いもかけないトラップが、キミを待っているのだ!!



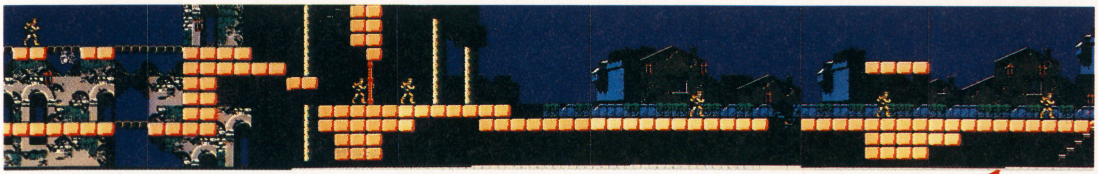
⬅ギシギシ動く歯車に乗って先に行く。



➡シーソーのように動く。タイミングよくジャンプしよう。

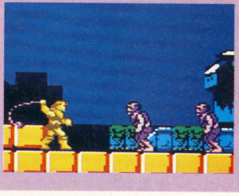


➡じっと留まっていると、崩れ落ちるブロック。



ゾンビ

地面からモコモコ出てくる敵、ゾンビ。

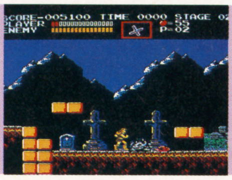


なつかしの敵も……

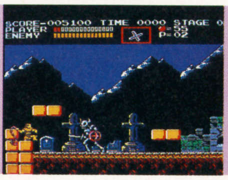
前作、前々作の敵も、数多く登場する。なかなか懐かしかったりするのだ。

BOSS

地面からはい出てくる、スケルトンの親玉。意外にかんたんに倒せたりする。



⬅地面から敵が顔を出す。



⬅スケルトンの親玉みたい。

スクウェアのトム・ソーヤ………36

SQUARE'S TOM SAWYER Since 1855
スクウェアのトム・ソーヤ

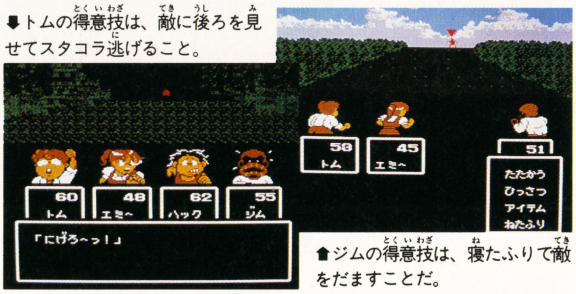
R カセット　スクウェア
¥6,500(税別)
11月30日発売

トム・ソーヤと愉快な仲間たちが贈る、ユニークな冒険。今回は、特殊技と必殺技の解析、そしてスタートの町のマップを紹介するぞ。

得意技完全分析　トムと仲間はそれぞれユニークな技を持っている

トム・ソーヤと11人の仲間たちは、それぞれ1つずつ、得意技を持っている。運が良ければ敵を全滅させるという技から、敵に後ろを見せて逃げ出す技、敵に必殺の一撃を与える技などなど、個性豊かな技がいっぱい。仲間がやられて必殺技が使えない時に、最後の手段として使うなど、うまく使いこなすことで、凶悪な敵を相手の戦いに役にたってくれるはずだ。

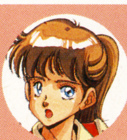
⬇トムの得意技は、敵に後ろを見せてスタコラ逃げること。



⬆ジムの得意技は、寝たふりで敵をだますことだ。

トム

トムの得意技は、「にげる」こと。成功するとパーティ全員が、無事に戦いの場所から逃げ出せる。失敗すると、無条件で敵に攻撃されるので注意しよう。

エミー


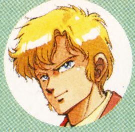
仲間の紅一点、エミーが得意とする技は、「きゃーっ」と、かん高い悲鳴を上げること。敵は戦意を失ってしまう。戦意を失った敵は、あっけなく倒されてくれるのだ。

ジョニー

得意技は「笑う」こと。まるでチェシャ猫のように笑うのだ。その笑い声に、敵はショックのあまり自滅することがある。仲間はなれているからダメージは食わない。ご安心を。

ハック

得意技は「パス」。この技を使うと、次のターンの間だけ、ハックは敵の攻撃を受けなくなる。ただし、その間ハックは攻撃などの行動を、全然できなくなるのだ。

アルフレッド


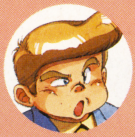
おぼっちゃんだけあって、得意な技は「せっとく」。激しい戦いの中、必死で敵を説得する。で、説得に成功すると、なぜか敵は自滅してしまうのだ。

ディック

ディックの得意技は、「かいさん」。彼の解散の号令に、トム以外の仲間達は、バラバラに解散してしまう。トム1人で戦うことになるのだ。戦闘が終わると戻ってくるぞ。

ジム

ジムの得意技は、「寝たふり」。いきなりバタっと倒れて寝たふりをすると、敵は一瞬スキを見せる。そこを狙って攻撃するので、敵は一撃で倒れてしまうのだ。

ビリー


ガキ大将のビリー、得意技は「まかせろ」。この技を使うと、ビリー以外の味方は、戦わずに傍観するだけ。ビリーが負けたら、ゲームオーバーになってしまう。

インディ

得意技は「げきど」。怒らせたらとっても恐いインディ。技が成功すると、技を使った次のターンに、敵はかいしんの一撃を食らうことになるのだ。

ベン

ベンの得意技は…残念ながら、まだ秘密。"ねずみのしっぽ"をあげると仲間になってくれるらしい、ということしか今のところは教えられないんだ。

ボブ

得意技は、なんと「あやまる」こと。頭を下げて謝って、なんとか敵にゆるしてもらおうとするのだ。うまく成功すると、なぜか敵は自滅してしまうぞ。

ジョー

ジョーの得意技は「いぢける」こと。トムたちが一生懸命戦っているすぐ近くで、戦闘が終わるのを、じーっとしゃがんでいぢけているのだ。

©スクウェア

必殺技完全分析

強敵に遭遇した。でも味方の体力はガタガタ。こんなときに役にたつ必殺技。決まれば敵は全滅！　でも失敗するとそのまま味方にダメージがくる。ただし、必殺技にはランダムな要素は関係していない。時と場合をちゃんと考えて使えば、ほとんど100%決まるはず。ここでは、必殺技の作り方、そして使うときに注意すべきポイントを、いくつか例をあげながら分析しよう。

サブ画面で作る

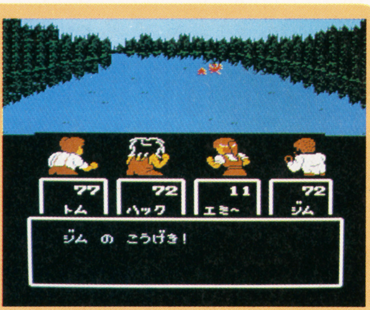
サブ画面で必殺技を作る。まず「必殺」を選択する。次に師匠、つまり技を使う人を決める。その後に、弟子を選択する。師匠の他の3人共弟子にしてもいいし、1人だけでもいい。弟子を決定したら名前をつけて、ひとり分の必殺技は、作成終了だ。これをパーティの人数分くり返そう。

⬇サブ画面で「必殺技」を選択すると、この画面になる。必殺技を使う人を師匠、手助けする人を弟子にする。

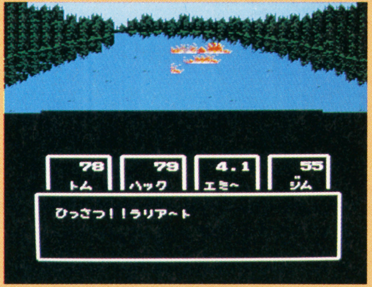
⬆師弟関係を決め終わったら、名前の入力画面になる。どんな名前でも技には影響しない。好きな技の名前を入力しよう。

戦闘画面で使う

必殺技を使用する際に注意するポイント。①まず遭遇してすぐに使うと必ず失敗する。ただし、この失敗ではダメージを受けない。②味方が大きなダメージを受けていること。でも弟子がやられているとダメ。HPが0.1でも残っていなくてはいけないのだ。③そして最後に、敵にある程度のダメージを与えていることだ。下に具体的な例を挙げておいたので、よく読んで参考にしてほしい。



➡仲間がダメージを受け、お膳立てができたら、必殺技を使ってみよう。ただし、最初の1ターン目だと、必ず失敗するので注意。



⬅技が決まると敵のいる辺りで爆発が起こる。味方の必殺値より敵の体力のほうが少ないと、敵は全滅。多いとダメージが跳ね返ってくるぞ。

仲間と別れたら必殺技を作り直せ！

新しく仲間を加えたり、仲間を入れかえると、別れた仲間が必殺技に関係がなくても技は初期状態に戻される。作り直さなきゃならない。忘れやすいので要注意なのだ。

⬆➡仲間を加えたり交代すると、設定した必殺技は、全部クリアされる。

実践例

例1 トムが師匠、ハックが弟子

トムのHPは最高で300、現在は200。ハックのHPは最高が200、現在50とする。

この状態で使うと、敵HPの合計が、350以下なら全滅。350より大きかったら失敗。失敗したときのダメージは師匠から順に必殺値の50%、30%、20%、20%だ。右の例では、トムは175、ハックは105のダメージを受けるのだ。

トム　HP最高値=300
ハックHP最高値=200
HP最高値の合計=500

トム　HP現在値=100
ハックHP現在値= 50
HP現在値の合計=150

最高値−現在値=必殺値
500　−150　=350

必殺値×0.5=
失敗時のダメージ
350　×0.5=175

例2 トムが師匠、3人は弟子

弟子が増えても基本的な計算は同じ。最高値の合計から現在値の合計を引いた値が必殺値。この場合なら、700までの敵は全滅。失敗すると敵にダメージを与えられない上に、師匠のトムは必殺値の50%、つまり350のダメージ。以下、30%、20%、20%のダメージとなる。生き残るのはエミーだけ。

HP最高値
トム=400：ハック=350
ジム=200：エミー=200
最高値合計
400+300+200+200=1100

HP現在値
トム=150：ハック= 50
ジム= 50：エミー=150
現在値合計
150+50+50+150=400

最高値−現在値=必殺値
1100　−400　=700

例3 トムが師匠、3人は弟子

例2とほぼ同じだが、トムのHP現在値が50多い分、ハックのHPは0。つまりやられている状態だ。

これで必殺技を使うとどうなるか。ハックが参加しないから、ハックの分の必殺値を考えなければいい、と思うかも知れないけれど、実際には必ず失敗してしまうのだ。

HP最高値
トム=400：ハック=350
ジム=200：エミー=200
最高値合計=1100

HP現在値
トム=200：ハック= 0
ジム= 50：エミー=150
現在値合計=400

最高値−現在値=700

700−ハックのHP=必殺値

700−350　=350？

SQUARE'S TOM SAWYER Since 1855 スクウェアのトム・ソーヤ

スタートの町 周辺マップ

このゲーム奥行きのある横スクロール＋縦に道がある場所は画面切り替え。マップ自体はなかなか広い。横スクロールだから楽勝！な～んて思っていると道に迷ってしまう。今回はスタート場所のすぐ近く、セント・ピーターズバーグと北の森のマップを紹介する。せめてトムの家周辺くらいは頭にたたき込んでおこう。

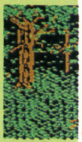
森には敵が待ち受けている

北の森

町の中は平和そのもの。特殊なイベント以外では、敵は登場しない。でも、一歩森の中にはいると、恐そうな……というよりは、笑えそうな敵がいっぱい。そんな敵たちも、経験を積んでいないトムには手強い。倒して強くなろう。

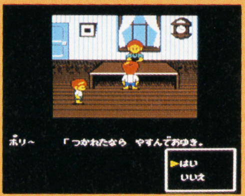
⬇北の森では、ヘビやサルなど、自然の動物たちが攻撃してくる。

⬆じゃんじゃん倒して経験を積もう。だんだん強くなってゆくぞ。

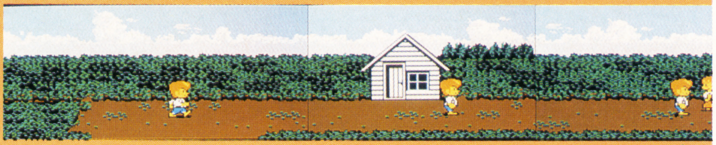


セント・ピーターズバーグの町

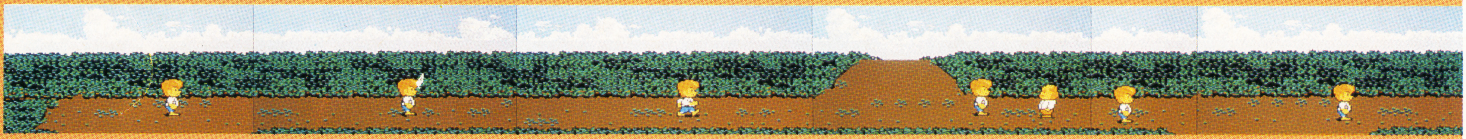
ゲームはこの町の中心からちょっと北に行った場所、トムの家から始まる。町の中には、2人の仲間、町の人たち、そして都会から引っ越してきた、ベッキーが住んでいるのだ。



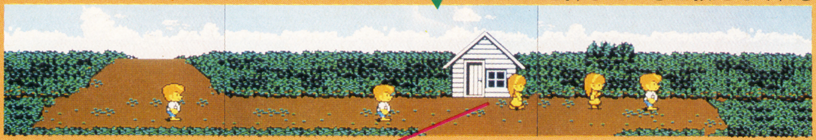
⬅トムの家。一晩寝ると体力回復！

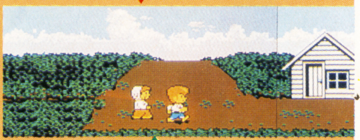


エミー 仲間になるキャラでは唯一の女の子、エミーがいる。

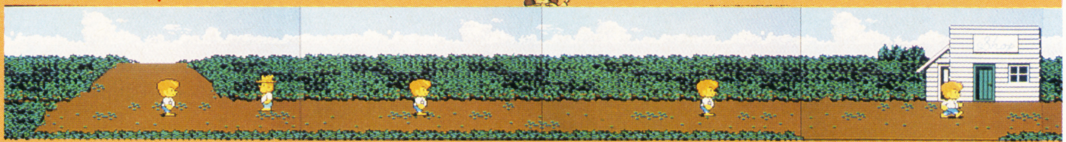


ジェミー いじ悪な双子の兄弟・ウースとソースがトムを探していると教えてくれる。



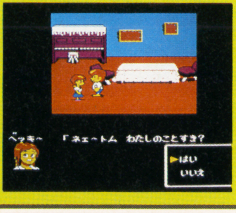


ローラ ヘイズじいさんに渡すようにと手紙を押しつけられる。

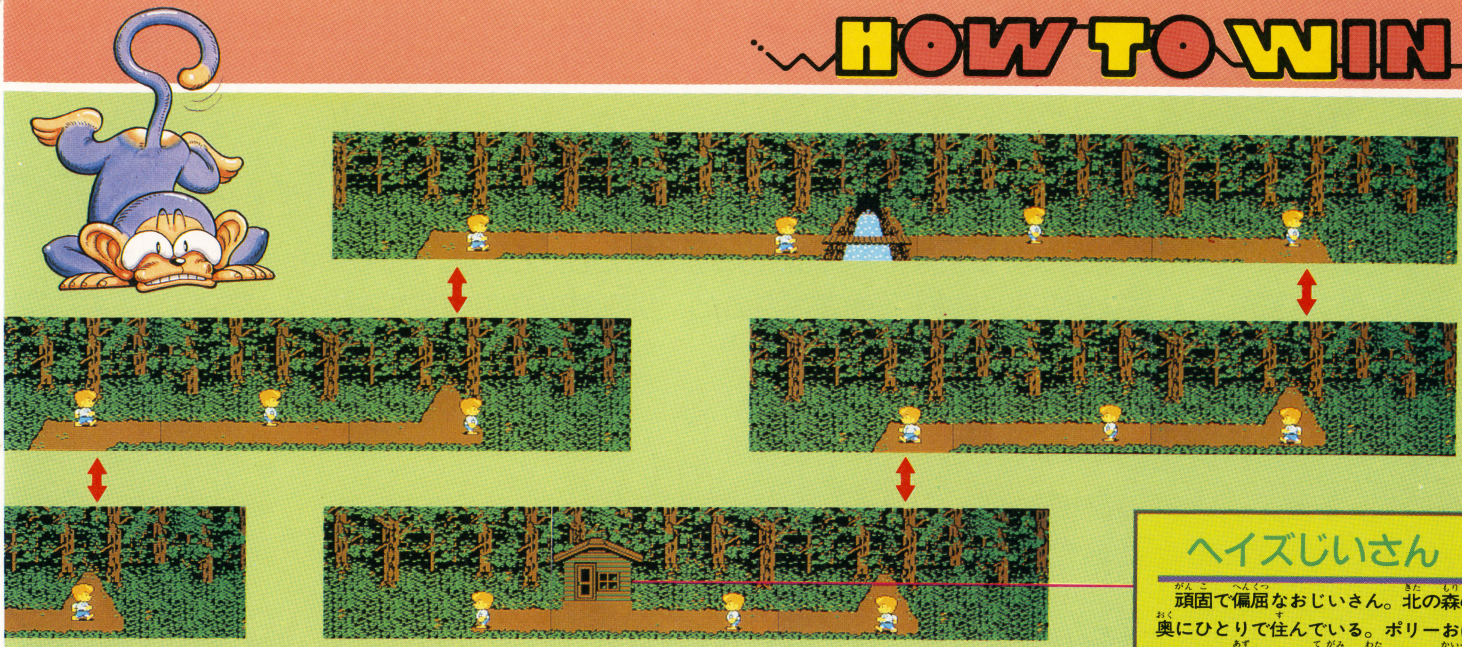


ベッキーの家

最近都会から引っ越してきた可愛い女の子、ベッキーが住んでいる。ストーリーに関わる重要なキャラなのだ。ペンダントをプレゼントすると、とてもいいものがもらえるよ。

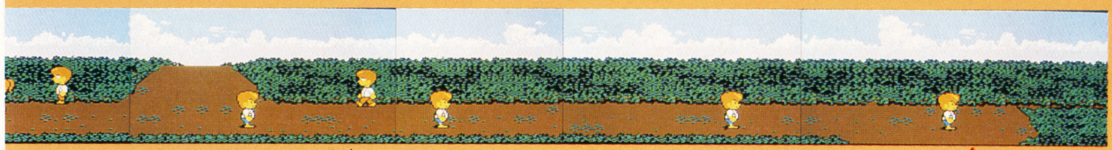


森をへてリバーウェストへ



ヘイズじいさん

頑固で偏屈なおじいさん。北の森の奥にひとりで住んでいる。ポリーおばさんから預かった手紙を渡すと、海賊の宝の情報を教えてくれるのだ。

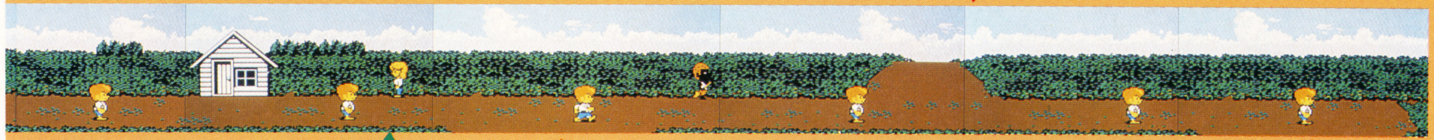


トムの家

一晩泊まると全員の体力が回復。朝になるとお弁当まで作ってくれる。

ジム

トムの家の前でお掃除してくれる。手伝うと仲間になるぞ。

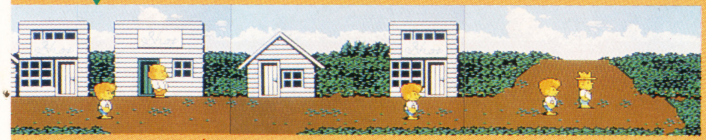


お店ではアイテムの売買はできないのだ。

ショップ

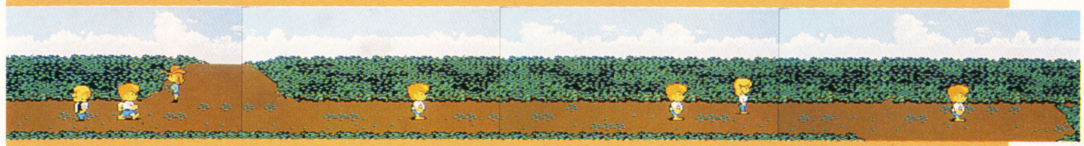
メアリー

教会のカードのことを教えてくれる。



川辺の森にはお腹を減らしたハックが…

この道を東に進むと、ミシシッピー河への桟橋と、ハックの家がある、川辺の森へ。ハックにはパンをあげると、宝探しの仲間になってくれる。ハックはトムの親友。ゲームの中でも、とても役にたつ仲間なのだ。



森を経てリバーウェストへ

町の南の森を抜けると、教会のあるとなり町、リバーウェストに行ける。

上田 信のイラスト年代記

甲斐・武田家
《第4回》

戦国攻城戦法

戦国の英雄・武田信玄は野戦にのみ強かったわけではない。敵の本拠地を陥落させる城攻めこそ、最も重要な戦闘なのだ。今回は様々な攻城戦法を紹介しよう。

信玄の必殺・穴掘り戦法!!

オーソドックスな城攻めは…

見せかがり火は約束の灯ともいい、たいまつ・提灯などを使い、ときの声を上げて夜間に敵を威圧する。

竹束柵を使って鉄砲の玉をよける

村人（女性や子供にも）に旗をもたせ、森の中や丘の上に配置して敵を攪乱させる。

ドンドン攻めたてる「力攻め」は比較的早期に決着がつく。しかし、城から石を落とされたり鉄砲で撃たれたりして味方の犠牲も大きいため、そう何回も繰り返すワケにはいかない。

「兵糧攻め」は時間がかかるが、敵に援軍が来なければ最も確実な攻城法である。

秀吉が得意とした水攻め

城中に兵糧が運びこまれないように軍勢で取り囲む。

ファン待望！アニメ史上空前のスケールで描く

DRAGON QUEST TVアニメ

12月2日(土)PM7:30〜8:00 フジテレビ系にて放映開始！

ファン待望！ 超人気ゲーム『ドラゴンクエスト』がついにアニメ化されるぞ。原案は、『ドラクエ』の生みの親・堀井雄二氏。そしてキャラクターデザインをマンガ家・鳥山明氏という、『ドラクエ』でおなじみの面々だ。

物語は、ゲームの内容とは違うオリジナルもの。主人公・アベルたちと、不老不死の肉体を手に入れんとする大魔王・バラモスとの壮絶な戦いを描く冒険ファンタジーアニメ。いよいよ12/2スタートだ！

★デイジィ
気は荒く、男まさりの女戦士。17歳。お金をためるために旅を続ける。

★ティアラ
アベルの幼なじみの少女。15歳。大魔王・バラモスにさらわれてしまう。

★アベル
正義感あふれる15歳の少年。謎の青い玉を持っている。

★ヤナック
スゴ腕の魔術師。34歳。デイジィにホレてしまう中年オジさん。

★モコモコ
気はやさしくて力持ちの少年。16歳。ティアラに恋してる…。

スタッフ&声優紹介

原案	堀井雄二	ティアラ	勝生真沙子
キャラクター原案	鳥山　明	デイジィ	三田ゆう子
総監督	りんたろう	モコモコ	桜井敏治
監督補	山田勝久	ヤナック	キートン山田
アニメ制作	スタジオコメット	ムーア	柴田秀勝
アベル	古谷　徹	バラモス	渡部　猛

GAME SOFT PRESENT ゲームソフトプレゼント

ゲームソフトプレゼント㊙18号当選者発表

●忍者COPサイゾウ
岩手県　幸田　俊則
埼玉県　秋庭　秀行
東京都　乾　嘉道
奈良県　賀川　裕樹
京都府　西村　良樹

●寺尾のどすこい大相撲
北海道　山品　創
福島県　近野　道孝
富山県　柳清　雄穂
高知県　寺岡　礼司
福岡県　原田　貴昭

●コンフリクト
岩手県　藤田　幸聖
岐阜県　城所　輝
香川県　大川　雄治
熊本県　石井　規夫
沖縄県　謝花　斉

●スクウェアのトム・ソーヤ
青森県　野川　浩通
東京都　布施　光江
滋賀県　水上　享
和歌山県　中原　孝
鳥取県　岡野　公一

●激突 四駆バトル
山形県　菅原　芳彦
長野県　関　史彦
静岡県　松浦　龍馬
大阪府　家根谷年史
山口県　道下　康一

●麻雀大会
北海道　久米千鶴子
栃木県　町田　弘
神奈川県　河島康人
兵庫県　寺谷　順弥
長崎県　長富　達也

イラスト／きっど

▶㊙ファミコンからキミへ、今号は、超ビッグなプレゼント!! 総計340本のゲームソフトが当たる、恒例の"Xmas大プレゼント"は、10ページを見てね。

 ©エニックス

郵便はがき

102 □□

41円切手をはってね♡

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マルカツ ファミリー コンピュータ ゲームマガジン
㊚勝ファミコン編集部
「ダブルムーン伝説 第3回」係行

住所 〒		
	性別	男・女
☎ (　　)	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業・学校	

メッセージ

(キリトリ線)

◀キャラクターの名前▶

★カタカナで14文字までOKです。ただし、「〃」や「゜」も1文字として数えます。

◀登録ナンバー▶

No.

◀能力値▶

筋力	知性	素早さ	精神力

◀キャラクタークラス▶

◀キャラクターの星座▶

座

▲キャラクターのイラスト

キャラクターの年齢　歳

キャラクターの性別　男・女

◀登録ナンバーのあるキャラクター（すでにランキングされたことのあるキャラクター）は上記の能力値・キャラクタークラス・キャラクターの星座は記入しないでください。

◀選択肢▶

A　B　C　D　E

F　G　H　I　J

（キリトリ線）

LEGEND of DOUBLE MOON
ダブルムーン伝説

読者参加RPG

第3回
狙われた村

企画・製作／ORG
デザイン／大貫 昌幸
スタッフ／明日川 敬
／和栗 朗
イラスト／草彅 琢仁
／かんな たかし
／小出 拓

ダブルムーン伝説《第1回》

ランキング発表!!

リーア「お待たせしました。16号で応募した第1回読者参加ゲームの成績優秀者の発表です。みなさんの名前は掲載されていましたか」

マーギ「今回、名前が載ってない人も次に期待して欲しいさね」

リーア「1度ランキングリストに名前が載った人には、登録ナンバーが与えられます。これから申し込みをする場合は、その登録ナンバーをハガキに記入してくださいね」

マーギ「ランキングリストは、トータル順位（累積順位）じゃなく、ゲームごとの成績優秀者を発表するんさね」

ライナス「ということは、今回名前が載らなくたって、次回のランキングでは、いきなり1位に登場するチャンスが十分にあるってことだぞ」

リーア「もちろん、経験ポイントは累積していくし、1度でもランキングリストに名前の載ったキャラクターは、レベルがアップしていくのよ」

マーギ「でも、それはしばらくナイショなのさ。そんで、何回かゲームをしたら、グランドランキングリストなんかを発表しちゃうのさ」

ライナス「キャラクターのレベルは、何回経験ポイントを獲得（ランキング入り）したかを表すことになるんだ。だから、1度でも載ってしまえば、レベルは上がったままだ。もちろん、登録ナンバーは自分だけのものだぞ」

リーア「他人のキャラクターを間違って使用しないようにね」

マーギ「ゲームに参加する場合、全員が最初は1レベルからスタートなんさ。だ

順位	登録ナンバー	キャラクター	職業	能力値	プレイヤー	経験ポイント
1	0016	アズュラーン	魔法戦士	6／5／2／2	大森　一夫　北海道	200
2	0025	オジェクト・ハントランズ	司祭	2／5／2／6	豊島　正弘　福　井	199
3	0032	セイクリット	司祭	2／6／1／6	平林　延仁　埼　玉	198
4	0024	アルペル	魔法戦士	6／6／2／1	川原　一仁　大　分	195
5	0007	パーパリアン	聖戦士	7／2／1／5	岩村　祐治　千　葉	192
6	0044	ミル・ハインド	司祭	1／5／2／7	松尾　英知　東　京	190
7	0020	ファエル	司祭	3／4／2／6	池邊　亮志　岐　阜	189
7	0010	ミスランティア	司祭	2／3／2／8	山本　幹　愛　知	189
9	0002	クロスウインド	司祭	1／6／1／7	谷野　寛　岡　山	183
10	0008	ルーファ・シャルロット	司祭	1／5／2／7	樋口　聡明　福　岡	182
10	0029	クリフ・ルーシャン	魔術師	1／7／3／4	工藤　日生　福　岡	182
10	0027	パーソン	司祭	2／4／3／6	松浦　正尚　富　山	182
13	0013	ジュダ・チャフ	盗賊	2／4／8／1	大塚　政司　東　京	180
14	0041	ディアナ	司祭	2／5／1／7	渡辺　陽子　広　島	178
15	0042	チャンドラ	司祭	1／4／1／9	桐谷　昌史　奈　良	175
16	0039	アルフォリンクス	聖戦士	4／4／3／4	川瀬　一人　大　阪	173
17	0040	ベルミ・ルウ	司祭	2／4／2／7	金敷　裕美子　東　京	168
18	0014	インチョキジ・エイソン	盗賊	3／4／7／1	秋山　貴宏　千　葉	167
19	0005	タダオラール	聖戦士	6／2／2／5	佐々　忠輔　東　京	163
20	0036	ファレス	司祭	3／1／3／8	加藤　正樹　東　京	161
21	0018	シル・イスタリエル	魔術師	1／8／2／4	入江　直之　埼　玉	159
22	0009	ファクト	司祭	2／5／2／6	中村　友之　山　口	155
23	0003	シュレイア・ラ・ローズレッド	司祭	2／3／2／8	小林　章　福　島	151
24	0021	キナー	魔法戦士	6／6／2／1	匿名希望　埼　玉	149
24	0001	リオノール	司祭	2／3／3／7	高木　啓輔　群　馬	149
26	0011	ファルシアス	司祭	3／4／2／6	永野　慎太郎　島　根	148
27	0012	シャン	盗賊	1／2／9／3	佐藤　幸雄　埼　玉	144
28	0045	ウイクリフ・タイラー	司祭	1／4／1／9	山田　信一　岐　阜	141
28	0004	ホーリー・ヨシユキ	聖戦士	5／4／2／4	渡辺　祥至　熊　本	141
30	0017	フィリシア・グリーンライト	司祭	1／4／1／9	芝崎　征二　兵　庫	132
31	0037	ビオラ	司祭	1／4／3／7	楠田　真弓　兵　庫	128
32	0043	エスメラルド	司祭	2／3／3／7	水野　伸哉　愛　知	122
32	0023	エリス・ラル	聖戦士	5／4／2／4	高橋　和孝　埼　玉	122
34	0030	レイオス	司祭	1／5／2／7	松村　敏彰　北海道	117
35	0031	ジーネット・ファン	司祭	1／3／3／8	茂里　正康　愛　知	116
36	0046	アスライル	司祭	3／3／2／7	駒組　晃引　千　葉	113
37	0019	ルツ	魔法戦士	6／4／2／3	颯田　直人　愛　知	111
38	0015	ムークゾウト	盗賊	3／3／6／3	角　俊明　大　阪	110
38	0026	エト	司祭	3／4／1／7	山田　佳人　福　島	110
40	0006	ヒューディア	聖戦士	4／3／1／7	昼田　秀樹　広　島	108
41	0033	シアーリ・リン	司祭	2／6／1／6	渕田　照人　埼　玉	108
42	0034	ニース	司祭	2／6／1／6	田中　英樹　滋　賀	104
42	0022	レーン	武術師	5／2／7／1	中村　英範　北海道	104
42	0028	ダライアス・ジャスト	魔術師	1／9／3／2	前原　世史生　宮　城	104

から、今回のランキングリストに名前が載った人は、全員2レベルになったのさ。やったね！」

リーア「そうそう、名前が載らなかった人も、キャラクターが死亡したんじゃなくて、経験ポイントが入らなかっただけだから、また同じキャラクターで参加することができるんですよ」

マーギ「つまり、ストーリーは連続性を持っているけど、ランキングの発表などは1回ごとでしょ。だから、キミのキャラクターが経験ポイントを獲得できなくても、そのまま続けてゲームに参加できるってことなんさね」

ライナス「読者参加ゲームの結果は、誌上シアターの方に微妙な影響を与えるんだぞ」

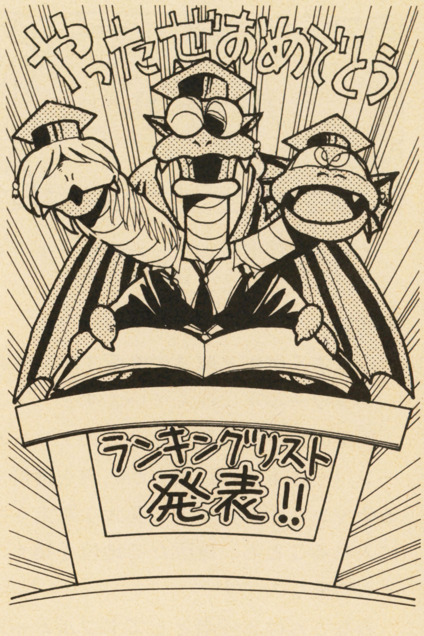
リーア「もしかしたら、キミのキャラクターが誌上シアターに登場するかもね。ランキングリストに載らなくても、諦めないで応募してね」

マーギ「ところで、第1回の応募者に1番人気のあった職業はなんだと思う？」

リーア「1番人気は聖戦士だったんですよ。やっぱり格好いいからな。次いで、魔法戦士、戦士、盗賊、武術師、魔術師、司祭の順番です。キミはどの職業にするのかな」

ライナス「あんまり人気のなかった職業の方が、もしかしたら狙いめかもしれないよ」

マーギ「そんじゃゲームの開始だわさ。初めて参加する人は、まずルールを読んでおませ」



順位	登録ナンバー	キャラクター	職業	能力値	プレイヤー		経験ポイント
45	0035	アリッサ・クイーン	司祭	2／4／1／7	笹岡 卓幸	高 知	102
46	0038	シーザー・アイール	司祭	3／4／1／7	鶴田 勝美	東 京	101
47	0068	ファンキースケルトン	武術師	4／1／9／1	神辺 洋介	群 馬	100
48	0072	フェイリス・ルウ	魔法戦士	5／6／2／2	天昇 美勒	愛 知	99
49	0079	ドライ・フュンフッェン	盗賊	1／5／8／1	鈴木 宏昌	岡 山	96
49	0082	アレス・ロン・フロア	司祭	1／3／2／9	富田 卓也	北海道	96
51	0080	ジュラン・スレード	聖戦士	6／2／1／6	木下 幸信	愛 知	93
51	0074	カズヤ	戦士	7／2／3／3	林 和哉	東 京	93
51	0057	グレートゼウス	聖戦士	6／4／1／4	野久保 龍海	東 京	93
51	0058	サスケ	武術師	6／1／6／2	長谷川 めぐみ	福 岡	93
55	0078	リュウハヤト	盗賊	4／2／8／1	田中 亮平	神奈川	92
56	0063	テルト	武術師	5／3／4／3	西村 志郎	三 重	88
56	0051	マイケル・ランバード	戦士	8／2／3／2	吉住 純一	兵 庫	88
58	0061	マース・カイル	魔術師	2／7／3／3	山崎 博之	秋 田	87
58	0056	バラーゲ	魔術師	1／9／1／4	飯森 昌樹	長 野	87
60	0070	タケオウマル	武術師	7／2／4／2	青野 健志	埼 玉	84
61	0077	サンダーアロー	武術師	7／1／6／1	酒井 中	石 川	82
62	0064	フロックス	盗賊	2／3／6／4	秋原 雄治	大 阪	81
63	0071	フローラ・フィード	戦士	7／3／3／2	上橋 広志	埼 玉	80
64	0059	リック	戦士	8／2／3／2	末松 芳隆	埼 玉	78
65	0069	アルガード	武術師	6／3／5／1	栗栖 大	北海道	77
65	0081	アルフレア	司祭	2／3／1／9	竹内 久美子	群 馬	77
65	0075	ガラ	盗賊	3／2／8／2	小嶋 祥吾	京 都	77
68	0048	アーク・マックス	武術師	7／2／4／2	岩成 正樹	岡 山	76
69	0067	ケニシン	盗賊	1／4／7／3	Pn.カルラ	千 葉	73
70	0066	ウリボー	戦士	9／1／1／4	佐藤 靖弘	山 形	70
71	0084	フィシス・フィア	司祭	1／5／1／8	鈴木 直樹	神奈川	69
71	0049	ジーン・ロータス	司祭	3／4／2／6	朝賀 信之	東 京	69
73	0047	エリック・フィリップス	聖戦士	7／2／1／5	立沢 和聡	広 島	68
74	0076	ミスランディア	魔術師	1／8／3／3	井上 賢治	東 京	67
75	0060	ジュン	盗賊	3／4／7／1	中川 淳	新 潟	66
76	0055	イングリッシュ	魔法戦士	5／6／2／2	矢野 力	高 知	63
76	0053	アビス・ウイルソン	魔術師	1／8／2／4	弓野 健治	茨 城	63
78	0062	カカロット	武術師	7／1／5／2	青木 徹	埼 玉	58
79	0050	ゴールデンアロー	盗賊	1／3／8／3	篠原 慶	兵 庫	55
79	0054	レイア	司祭	2／3／2／8	飛田 孝幸	東 京	55
81	0083	ヒョウ	盗賊	1／4／8／2	原田 明快	北海道	53
82	0052	トレボーニサザシ	聖戦士	4／3／3／5	小澤 正	千 葉	52
82	0065	メルヴァート	司祭	2／5／2／6	大塚 誠	島 根	52
84	0086	テオアラ	魔術師	1／9／2／3	長島 弘子	東 京	47
85	0085	マナ・アルテミス	魔法戦士	5／6／2／2	大橋 直人	静 岡	36
86	0087	ウッディ	聖戦士	7／2／2／4	郷津 隆行	東 京	25
87	0088	ライオット	盗賊	4／1／9／1	田岡 弘征	三 重	20
88	0073	アレックス	戦士	9／1／3／2	中川 智也	岐 阜	10

ルール

それでは読者参加ゲームのルールです。

最初に

みなさんは剣と魔法の支配するダブルムーンワールドに住んでいます。

現実の世界とは異なり、このダブルムーンワールドでは、誰もが名声を獲得するチャンスがあります。莫大な財宝を手に入れることも、確固たる地位を築くことも可能なのです。

みなさんは冒険者としてダブルムーンの様々な地方を旅しています。そして、そこには皆さんの好奇心を満足させるだけの事件が必ず発生します。

スリルとサスペンス、そしてロマンを求める永遠の旅人であるあなたに、運命の女神が微笑みかけます。

何が広大な冒険へとつながるかはわかりません。自分で考え、判断し、行動しなければならないのです。

通常のＴＲＰＧに「勝敗」というものはありません。マスターとプレイヤーがストーリーを楽しめたら、ゲームとしては成功したことになります。しかしながら、ストーリーを楽しむだけなら、リプレイだけで十分でしょう。みなさんがゲームに参加する意味はありません。そこで、この読者参加ゲームには、競技性を導入してあります。

ゲームに参加して生き残った方には毎回経験点を差し上げ、順位を発表していきます。

今回の冒険のランキングリストは、来年の1月4週発売号で発表されます。

賞品

優秀者には、豪華賞品が多数用意されている他、マルカツでおなじみの「ＭＡＣ」もプレゼントする予定です。

参加方法

このゲームに参加するためには、以下に説明されているルールを良く読み、本誌に付属している専用ハガキに必要事項を記入して応募してください。

第3回の締め切りは11月30日です。

まず以下のルールを読んで、キャラクターを作ってください。前回応募した人には、おなじみのルールですね。

キャラクターを作ったら、P48のシナリオをよく読んで、選択肢を選んでください。

後はハガキをポストに入れるだけです。

キャラクターの決定

まず、ゲームにおけるあなたのキャラクターを作らなければなりません。

以下の手順に従って、キャラクターを作ってください。

ａ．最初にキャラクターの職業（キャラクタークラス）を決定します。

職業には以下の7種類があります。それぞれの職業の特徴については、次のページに解説してあります。

ｂ．次のキャラクターの能力値を決定します。

能力値には筋力、知性、素早さ、精神力の4種類があります。

すべてのキャラクターは最初に15ボーナスポイントを持っています。このポイントを4種類の能力値に好きなように割り振ってください。ただし、能力値は最低でも1、最高は9とします。

つまり、「9／4／1／1」などという具合にポイントを割り振るのです。

筋力：
ソードなどの接近戦武器で攻撃する場合の攻撃力に関係します。

知力：
魔法をかける場合の成功率に関係します。また、一般的なキャラクターの知識も表わしています。

素早さ：
敵から逃げる場合や、飛び道具で攻撃する場合の攻撃力に関係します。

精神力：
魔法に対する抵抗力や、神々を信仰する場合に影響します。

ｃ．星座

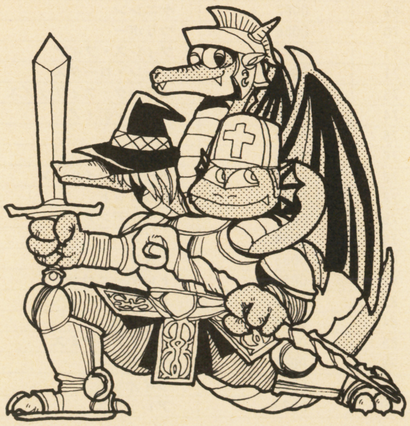
ダブルムーンワールドには独特の星座があります。これはキャラクターの運勢などに影響を及ぼします。次の中から自由に選んでください。

1．1月　ペガサス
2．2月　ドルフィン
3．3月　スフィンクス
4．4月　フェニックス
5．5月　バジリスク
6．6月　クロウ
7．7月　ウルフ
8．8月　ドラゴン
9．9月　ヒドラ
10．10月　ユニコーン
11．11月　スコーピオン
12．12月　イーグル

メッセージ欄について

選択肢にない行動など、全く自由に記入してください。

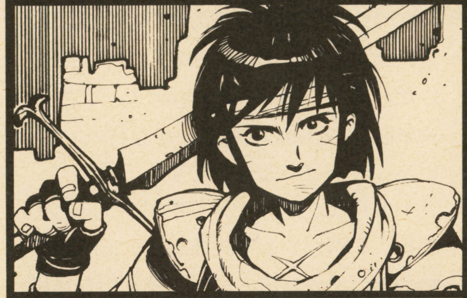
行動によっては、他の記入欄よりも重要視される場合があります。



キャラクターの職業

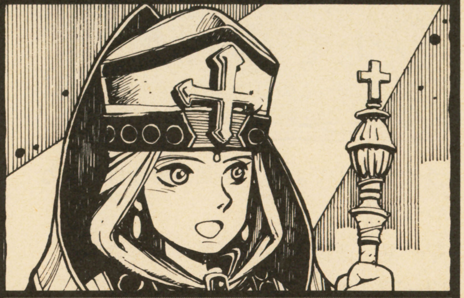
ライナス「ルールはもうバッチリだよな。後はシナリオを読んで……」
リーア「ちょっとぉ。職業の説明がまだじゃない。どの職業がどんなことができるのか説明しなくちゃ、ゲームには参加できないでしょ」
マーギ「でも、前に参加したことのある人は読み飛ばしてもいいのさね」
ライナス「職業と能力値の関係も忘れるなよな」
リーア「例えば、戦士なら筋力が必要だし、魔術師なら知性が必要なんですけど、わかりますよね」
マーギ「でも、どの能力値にどれくらいのポイントを割り振ったらいいのかは教えてあげないのさ。自分でよーく考えて」
リーア「今回のランキングリストが少しは参考になるかしらね」
ライナス「それと、前回に説明したことだけど、職業によっては行動に制約を受けるから、それにも注意しろよ」
リーア「決して聖戦士や司祭が悪いことをしちゃいけませんよ」

FIGHTER 戦士①



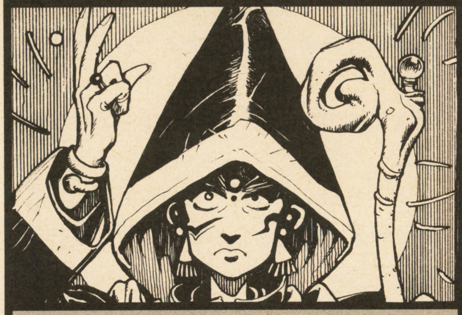
魔法を使用することは一切できません。が、すべての武器と防具を使いこなすことができます。特に接近戦用の武器に習熟しており、戦いのプロと呼べます。

PRIEST 司祭②



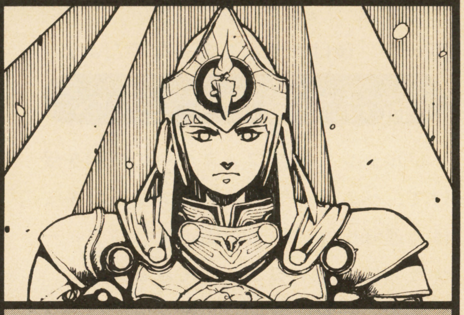
祈りを捧げることにより、主に防御用の魔法が多いホワイトマジックを使うことができます。また、ある程度の武器と防具を使うこともできます。

WIZARD 魔術師③



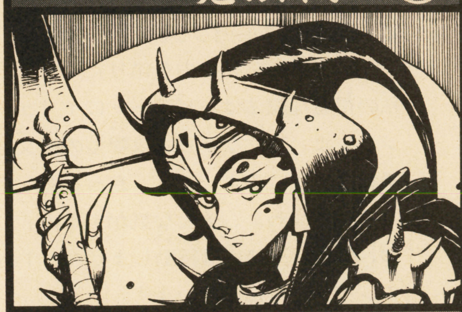
武器や防具はほとんど使用できませんが、強力なルーンマジックを使用できます。この魔法は司祭の使用するホワイトマジックとは異なり、攻撃用です。

PARADIN 聖戦士④



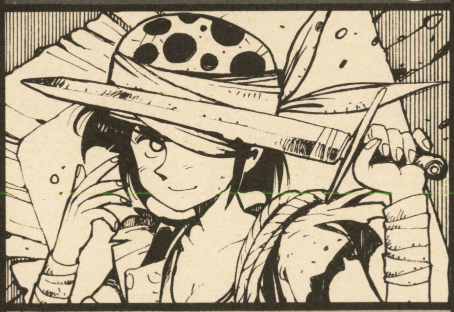
ほとんどすべての武器や防具が使用できる上に、司祭と同じくホワイトマジックを使用することが可能な聖なる戦士です。

MAGE WARRIOR 魔法戦士⑤



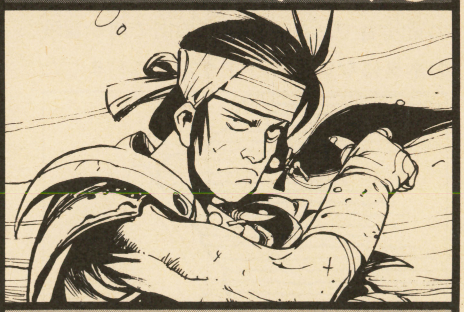
格闘戦では戦士より、魔法の力は魔術師より若干劣りますが、総合的な攻撃力に優れた、非常にバランスのとれた職業です。

THIEF 盗賊⑥



格闘戦では戦士より数段劣ります。しかし、探索や捜索能力に優れており、忍び歩きやカギを外したりなどの特技を持っています。

MARTIAL ARTIST 武術師⑦



武器を使用しない、素手での格闘戦に優れています。武器や防具を使用しなくても、攻撃力では戦士にひけをとりません。

そして事件が…

ライナス「でよぉ。今回の冒険はどんなやつだ」
マーギ「連続少女誘拐事件なんさね」
リーア「まずくないそれって」
マーギ「間違えたさね。でも、邪悪なる教団の魔の手から、狙われた村の女性たちを助け出す話なんさよ」
ライナス「その教団ていうのは、もしかして……」
リーア「それ以上はストップ」
ライナス「…ムグググゥ」
マーギ「後はキミたちの番なのだよ」

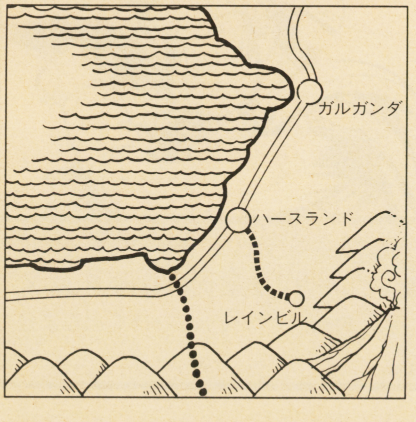
続けて参加する人へ

レルダンの司祭フォスターの依頼を受けて、ベムラーゼ首長国に向かったキミは、連峰山脈に沿った街道で、ロウィーナたちに合流することができました。

無事、任務に成功したキミは、ハースランドの街へ戻り、旅の疲れをとることにしたのです。

今回から参加する人へ

ダブルムーンの南の大陸に、ハースランドと呼ばれる街があります。駆け出しの冒険者であるキミはその街で何か冒険のネタはないかとうずうずしていました。



依頼

さて、キミが酒場でのんびりと過ごしていると、1人の青年が話しかけてきました。男の名前はエミール。ハースランドから5日の距離にある小さな村・レインビルに住んでいるそうです。

「1カ月ほど前に、アレキサンダーと名のる、司祭がやって来ました。それ以来、村の若い女性が3人も行方不明になる事件が発生しました。

司祭と事件が関係するのではないかと疑ったのですが、彼の説明によると、レインビルの村には恐ろしい呪いがかけられていて、彼はその呪いから村を守るために来たそうです。村の女性が行方不明になるのも、呪いによるもので、呪いが解ければ無事に戻って来るだろうと説明しました。そして、アレキサンダーは、真なる神の力で、付近の幾つもの村を同じような呪いから、助けてきたそうです。

ところが、いつまでたっても呪いが解ける気配が感じられません。その後も2人の女性が行方不明になったのです。そして6日前に、ついに私の恋人も6人目の犠牲者として姿を消してしまいました。

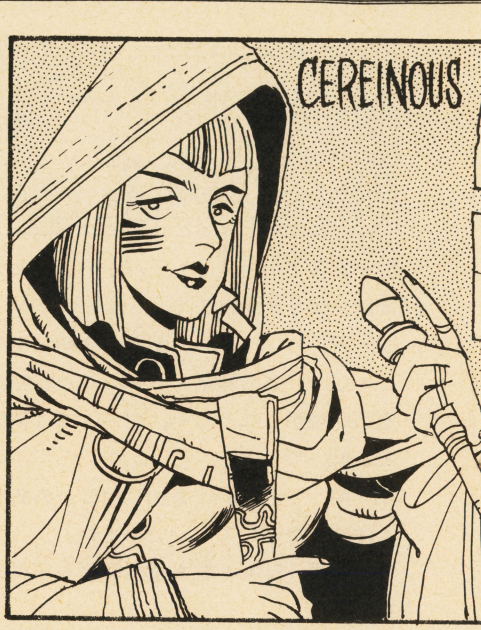
村長たちは司祭のことを完全に信用していますが、私には司祭が怪しく感じられてしかたありません。またそうでないにしろ、おとなしく司祭が呪いを解くのを待っている気にもなれないのです。」

以上のようなわけで、キミはエミールの依頼を受け、フレシアルクロセイア連合王国の辺境にある小さな村・レインビルへと向かうことになったのです。

設問A

まず、今回のあなたのパートナーを決定してください。ハースランドの酒場では、次の4人の冒険者と知りあうことができます。

1．戦士・オースチン
「オレはガルガンダで行われた剣術大会で、そこそこの成績をおさめてきたんだぜ。戦いなら任せておいてくれ。ただし、頭を使う仕事は苦手だぜ」



2．司祭・フィアチャイルド
「南から来た怪しげな教団ですって？　それはほおっておけませんわ。きっと邪悪なものに違いありません。さぁ、私と一緒に急いでレインビルに参りましょう」

3．盗賊・スルート
「報酬が6対4で、オレ様の方が多いなら、OKだ。えっ。高いって？　オレ様はスリなんて小さな仕事はやらないんだぜ。いつもは貴族に雇われて、別の貴族の館にスパイとして潜り込んでるのさ。だから、オレ様の腕は高いってわけだ」

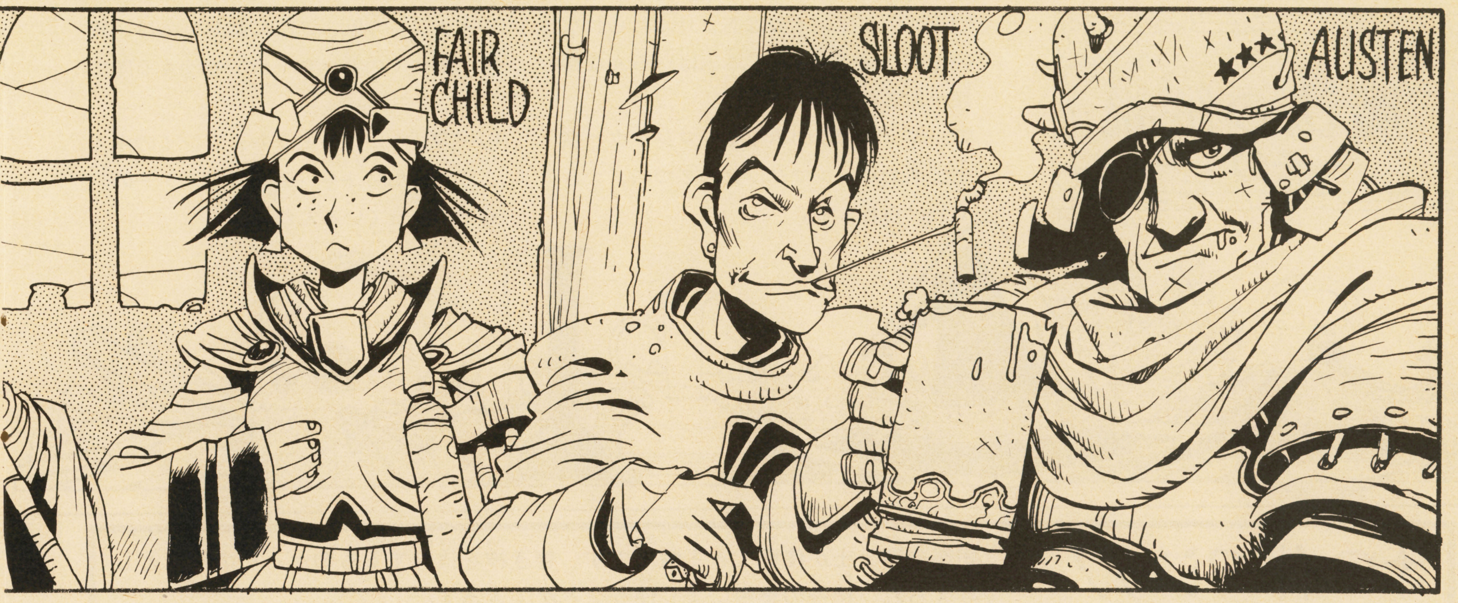
4．魔術師・シレイナス
「ふふふふふふ。私の力を借りたいって。私の得意な魔法はレビテートにイリュージョンよ。残念ながら、攻撃型の呪文は得意じゃないのよ。でも、きっとあなたの役に立つわよ。そんな気がするの」

5． 誰とも一緒には行動しません。1人でレインビルに向かいます。

設問B

青年の依頼を受けた後、キミはまず最初にどのような行動を行いますか。

1．急いでレインビルの村に行く



2．アレキサンダーが助けたというレインビル以外の村に寄り道をする
3．王様の所に助けを求める
4．真なる神についての噂を調べる
5．アレキサンダーという司祭についての噂を調べる
6．アレキサンダーが助けたという村についての噂を調べる
7．レインビルの噂について調べる

設問C／D

村に到着したら、まずどのような行動を行いますか。

2つを選んで、CとDの欄に記入してください。

1．司祭に会う
2．村長に会う
3．いなくなった娘たちの両親に会う
4．寺院を奇襲する
5．寺院に正面から乗り込む
6．寺院に潜入して証拠を探す
7．しばらく様子を見る
8．信者になったふりをする
9．村の近くの森を調べる

設問E

証拠をつかんだら、どうしますか。

1．村人と一緒に正面から寺院へ乗り込む
2．司祭を村の広場に呼び出して、弁明を求める
3．ＮＰＣ（もしいれば）と２人で寺院に襲撃をかける
4．伝令を出して王様の所に助けを求める
5．寺院に侵入し、司祭に不意打ちをする

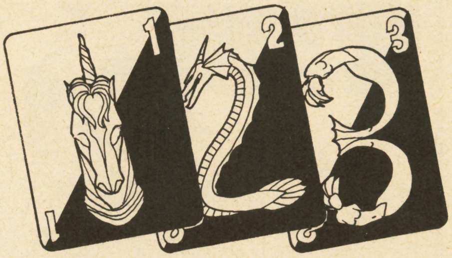
設問F

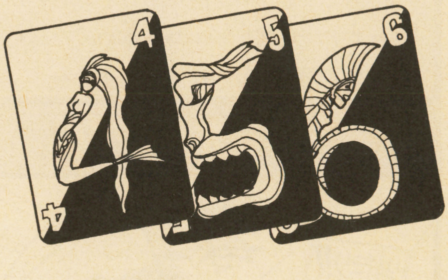
さて、無事に（？）事件は解決しました。そこでキミは教団の聖宝を手に入れることになりました。さて、それをどうしますか。

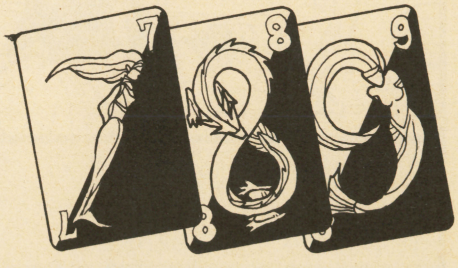
1．商人に売る
2．教会へ持っていく
3．打ち壊す
4．自分が教祖になって宗教をひらく
5．何かに利用できるかどうか調べる
6．とりあえず持っている

設問G

街で出会った占い師に自分の運命を占ってくれというと、右のカードの中から１枚を選べと言われました。好きなカードを１枚選んで、その番号を書いて下さい。







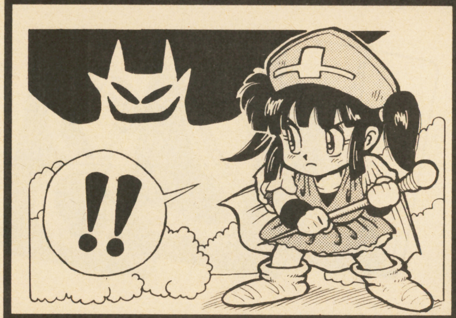
魔法の解説
～その1～

リーア「リプレイではあまりふれられないでいる魔法ですが、本当はいろんな種類があるんですよ」
マーギ「司祭用のホワイトマジックと魔術師用のルーンマジックの２つに、大きくわけられます」
ライナス「今回、ここに載せたのは、冒険に出たての新米キャラでも使える魔法さね」
リーア「キミのキャラも、プレイの中でこういった魔法を（ゲームマスターの判断で）使っているんだヨ」

ホワイトマジック

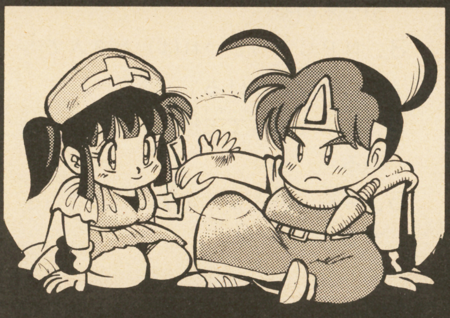
司祭や聖戦士が使用できる魔法です。善き神を信仰するものが、その恩恵として与えられ、精神の集中により使うことができます。

ディテクトエビル



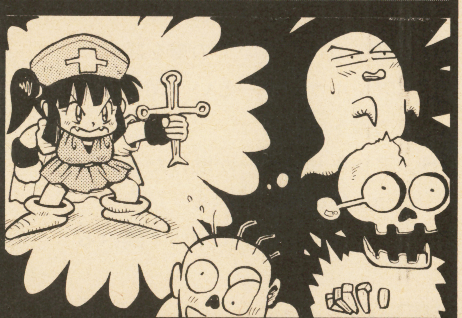
邪悪なる生物や気配を感じとることができます。ただし、エサを求めている動物などは邪悪なものにはなりません。

ヒーリングマジック



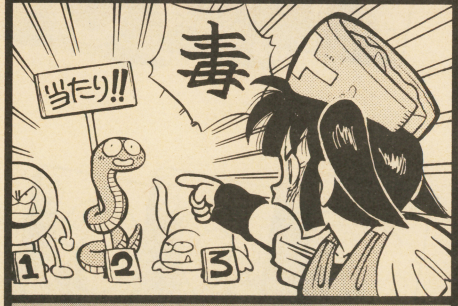
戦闘で受けた傷を治すことができます。1度に回復できるダメージの量は、剣によるダメージと同じ程度です。

ディスペルアンデッド



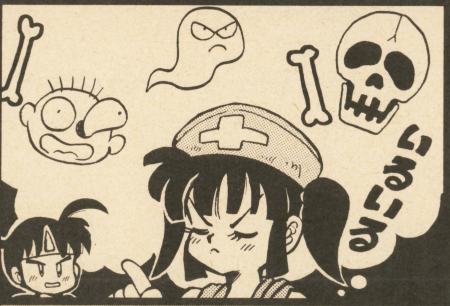
アンデッドモンスター（スケルトンやゾンビーなどの死霊）にダメージを与えることができます。

ディテクトポイゾン



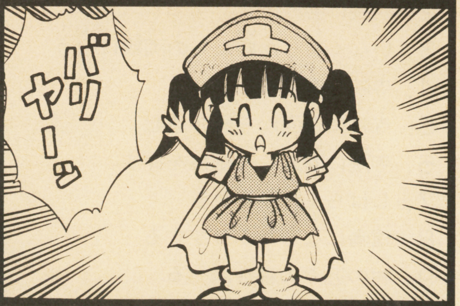
毒を発見することができます。また、毒ヘビや毒トカゲなど、その動物が毒を持っているかどうかもわかります。

ディテクトアンデッド



近くにいるアンデッドモンスターを探知することができます。見えなくても、強さや数もわかります。

デイフェンスバリアー

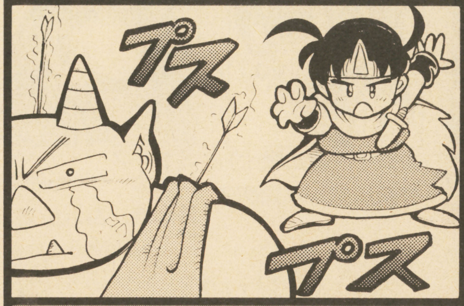


目に見えないバリアーにより、防御力がヘビープレートメールアーマーを着た場合と同じになります。

ルーンマジック

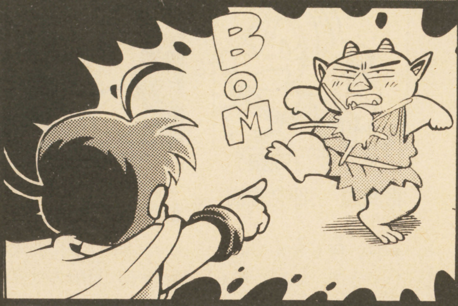
魔術師や魔法戦士が使用できる魔法です。ルーンマジックを使うには、覚えた呪文を詠唱したりするため、高い知性が必要になります。

ファイヤーボルト



空中に炎の矢を作り出します。炎の矢が目標に命中すると、火によるダメージを与えることができます。

エネルギーブラスト

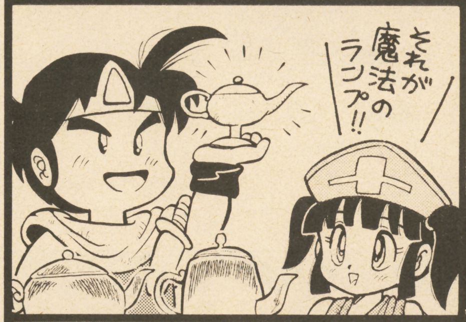


ファイヤーボルトよりは威力は小さいですが、目標にエネルギーボールをぶつけてダメージを与えることができます。

リーディングマジック

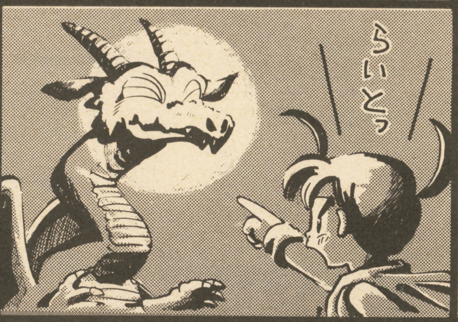
魔法の文字や古代象形文字、他国語など、キャラクターの知らない言葉で書かれた文章を読むことができます。

ディテクトマジック



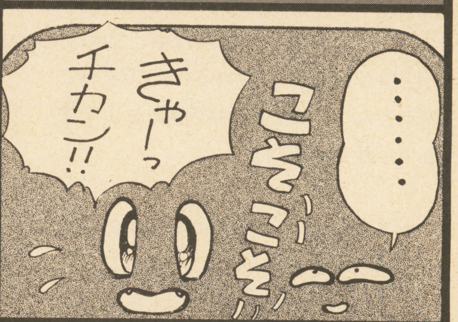
魔法にかかった品物や魔法的な存在を発見することができます。ただし、その効果まではわかりません。

ライト



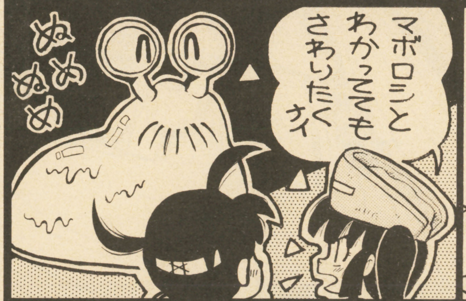
暗闇の中に、昼間と同じ明るさの場所を作ることができます。また、効果範囲を狭くして、目つぶしにもできます。

ダークネス



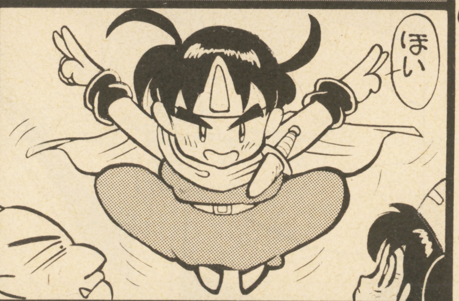
ライトとは反対に、暗闇を作り出すことができます。暗闇の大きさは直径15mの球体です。

イリュージョン



視覚にのみ作用する幻覚を作り出すことができます。したがって、触れられると幻覚は消えてしまいます。

レビテート



空中に浮遊することができます。また、ゆっくりとした（ふつうに歩くのよりも遅い）スピードで移動することもできます。

冒険者談話室

みんなの感想は…

リーア「このダブルムーン伝説には、ゲーム参加のハガキの他にも、感想とか要望なんかが送られてきてるんですがな」
マーギ「その中のいくつかを、ここで紹介するとしましょう」

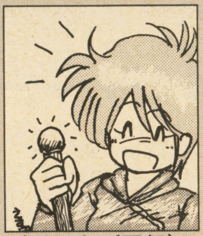
ライナス様、リーア様、マーギ様、初めましてっ！　突然エアメール…もといカモメールでごめんなさいっ‼　私はすっごお〜くうれしいんです。前々からRPGに参加してみたかったんだぁ、ずっと。自分自身が冒険者になれるなんて思ってもみませんでした。私は魔術師として生きるのが夢なんです。

ライナス「…というのは、群馬県のいんでぃ・るるくさんの感想なんさね」
リーア「読者の方の夢をかなえられるなんて、私たちも幸せ!!」
マーギ「こんなのも来てマス…」

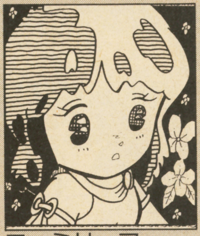
うっれしーい♥ですうーっ。こんなコーナー作ってくれるなんてーっ。RPGってゆーとファミコンとかさす人が多くって…。テーブルトークRPGっていうのは、プレイの他のプレイヤー同士のくだらないギャグなんかがまたいいんですよね。次回のプレイも楽しみです♥

リーア「…というのは、神奈川県の小野真由美さんの感想です」
マーギ「ファミコンRPGのファンだけじゃなくて、真由美さんみたいなTRPGファンの人も満足させちゃうのが、このダブルムーン伝説のすごいところなんです」

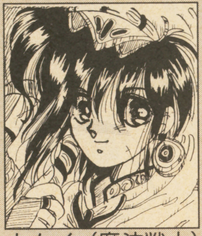
イラストコーナー



ピエッタ（司祭）
北海道　畑中秀樹
一見、何も考えていないようで、本当に何も考えてないでしょ？

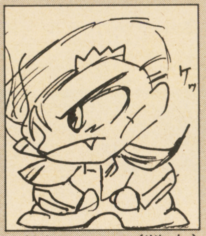


ファミリーア
リューリー（魔術師）
群馬県　稲弘超一郎
かわいいけど、8歳の女の子に冒険の世界は厳しすぎたのでした…

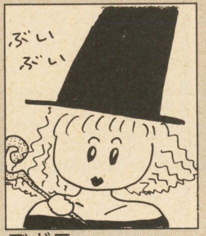


カムイ（魔法戦士）
神奈川県　本間輝子
ルックスもファッションも最高。私の恋人にトラバーユしません？

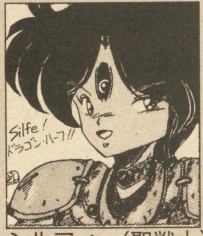
ミヤース
レイナーザ（魔術師）
静岡県　宮沢俊之
歴戦の魔術師、という感じですが、ゲームではあっけなく…。



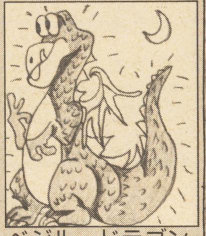
バリフォン（戦士）
福岡県　平倉勝之
イラストといいメッセージといい、野放し禁止のキャラですね。



デボラ・
フラーヌ（魔術師）
新潟県　高橋剛史
ほのぼのして、ひたすら明るそうな魔術師さんですね。

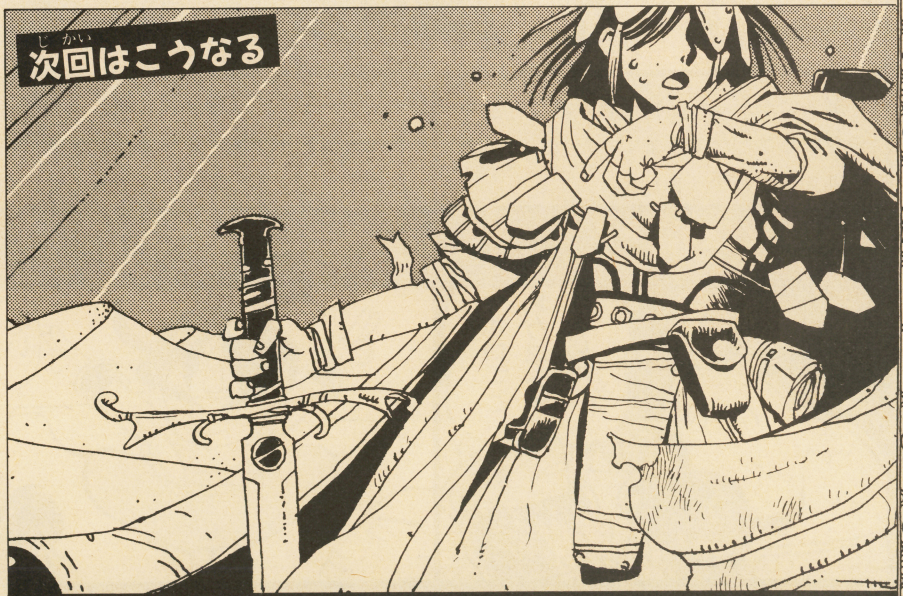


シルフィー（聖戦士）
東京都　丸茂文紀
見かけは聖戦士っぽいけれど、邪心が見えそうなキャラですね。



ベジルードラゴン
（武術師）
北海道　近江令司
言い忘れましたが、人間以外の方はおひきとり願ってるんですが…

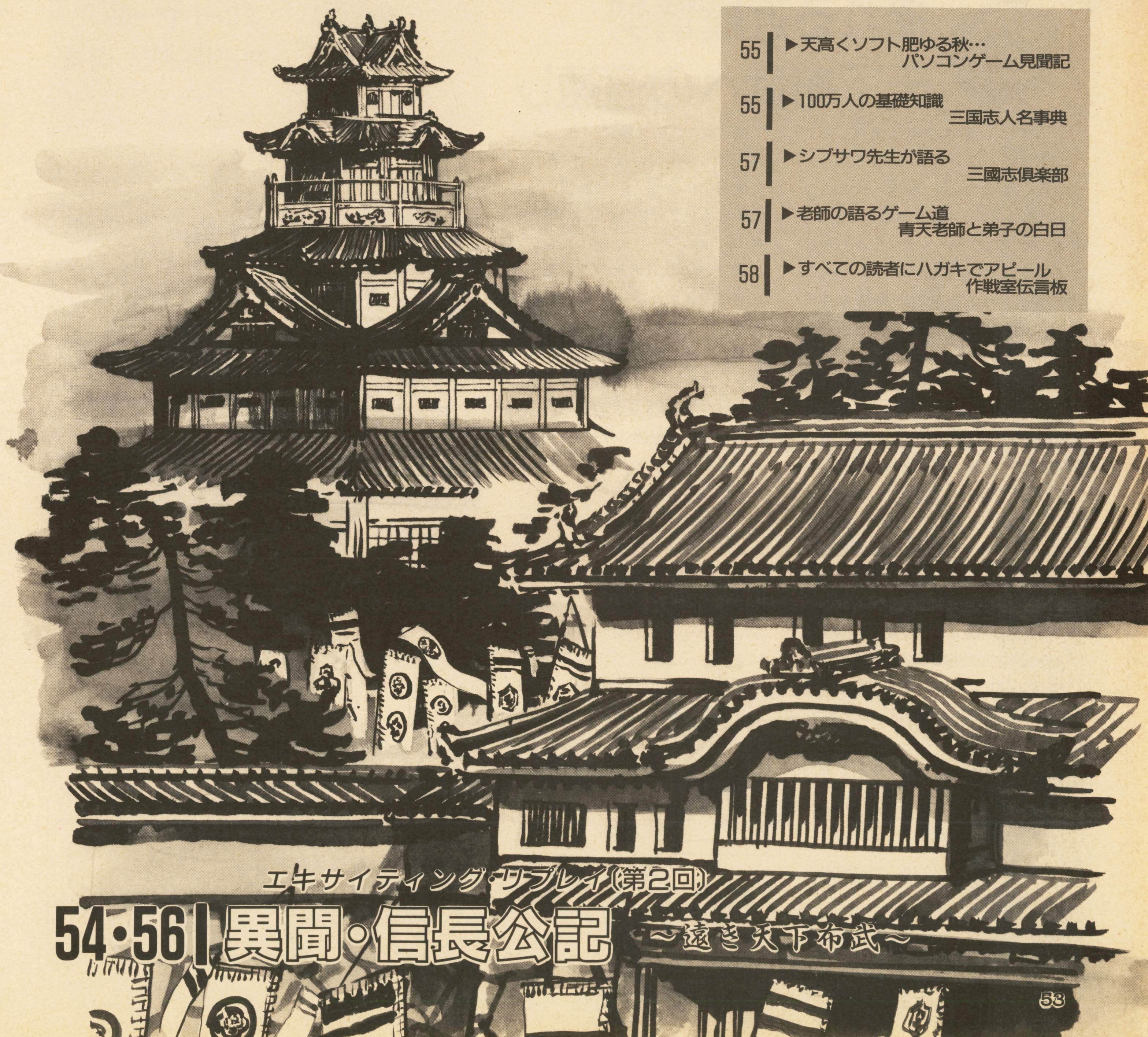
次回はこうなる



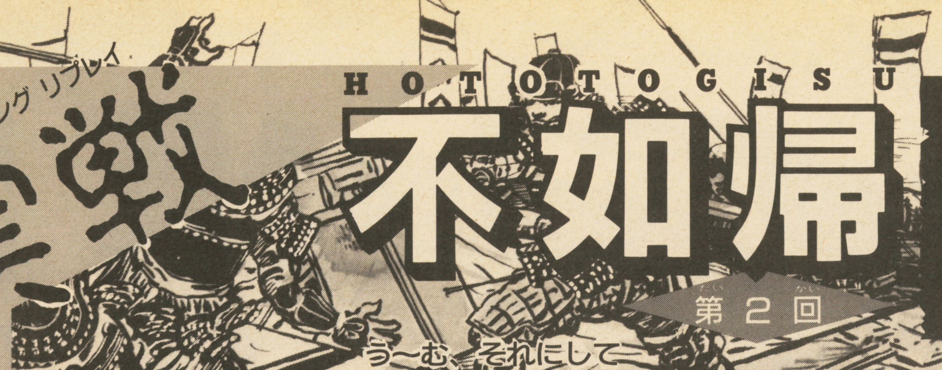
さて、次号（21号）は誌上シアターの第3回です。
邪悪なる魔術師サモイレンコを追って、冒険者たちはゴモラ砂漠へと進んでいきます。果たして、広大な砂漠に待ちかまえるものは何か？　ご期待ください。

SLG見聞録 第5回

55 ▶天高くソフト肥ゆる秋…
パソコンゲーム見聞記
55 ▶100万人の基礎知識
三国志人名事典
57 ▶シブサワ先生が語る
三國志倶楽部
57 ▶老師の語るゲーム道
青天老師と弟子の白日
58 ▶すべての読者にハガキでアピール
作戦室伝言板



エキサイティング・リプレイ(第2回)
54・56 異聞・信長公記 ～遠き天下布武～



エキサイティング リプレイ

実戦 不如帰

HOTOTOGISU

第2回

この世の戦乱終わらせるため一人の英雄が立ち上がった

う～む、それにしても尾張・織田の序盤はガマンの連続であった。でも我は昔の我ならず。今月はAクラスに出世した織田信長の実力をとくとごらんあれ！

揺れる近畿情勢 天下布武への道遠し

1569年、近畿の情勢は信長公にとって予断を許さないものがあった。現在、織田は尾張・伊勢・大和の3ヵ国72万石を有しているとはいえ、近江には宿敵浅井が控え、また美濃には公にとって難敵ともいうべき斉藤道三が虎視眈眈と尾張をうかがう。常に四囲に敵を持つ織田の宿命というべきか。が、この年、三河より朗報がもたらされた。今川の傘下にあり、尾張を脅かしていた徳川より婚姻(注)の申し込みがあったのだ。「我が家は織田殿の東の守りとなりましょう」。家康の力強い言葉

(注) 婚姻について▷他のSLG以上に、『不如帰』では他国との婚姻が重要な要素となる。このゲームでは最大でも5か所（武将の数）までしか部隊を配置できないので、多正面を守るには婚姻による同盟を行うしかないのだ。ちなみに、婚姻の破棄は威信の低下を引き起してしまう。

であった。この同盟により、織田は西上する今川の脅威を免れる。かくて信長公は、残る近畿諸国のうち、紀伊攻めを下知された。雑賀孫一の実力には無視できぬものがある。我が軍は総勢6万の大軍を動員して、紀伊に侵入した。対する雑賀勢はおよそ5千。鶴翼(包囲)陣をとる織田に対して、奇襲戦を敢行、地の利を生かした敵の巧妙な戦術の前に、一時は味方が浮き足だつ一幕もあった。しかし乱戦のさ中にあって公は確信をもっていわれた。「このまま平押しに進むのだ」。織田軍は何といっても12倍に及ぶ大軍である。案の上、我が軍は6千の兵力を失いながらも孫一軍を撃破、敵は本城に退却。なおも追撃を主張する柴田らを制して、公はいわれた。「深追いはさけよ。孫一めはこの敗戦より、もはや立ち直ることはできまい」。かくして、紀伊は公の軍門に下ったのである。

摂津 明智光秀

三好長慶の後を継いだ。信長とは相性悪し！

山城 松永久秀

まあ有名な男だが、しょせんB級。メじゃない！

紀伊 雑賀孫一

個人的には好きな武将です。でもなあ……。

美濃 斎藤道三

東海・近畿ににらみをきかす強豪。嫌な相手だ。

P.56に続く

プレイヤー紹介 村田尾張守・信長

白状しよう。村田信長は『不如帰』で実に十数回ものリセットを行っている。完璧を求める（思い詰めた）一徹さであろうか、先週女性に振られたウラミ(!?)であろうか、とにかく最近の彼はいよいよ"信長ぶり"に磨きがかかり、勝利のためには手段を選ばない男に成長しつつある。読者諸君はくれぐれも注意して欲しい。朝の山の手線でマルカツを片手に密かに野望に燃えている男を見かけたら、この男こそ村田信長である。村田信長はどこにでもいる。そう、村田信長を1人見かけたら20人の村田信長が潜んでいると思ってよろしい。考えてみれば恐ろしいことである。

1570年 東海・近畿之図

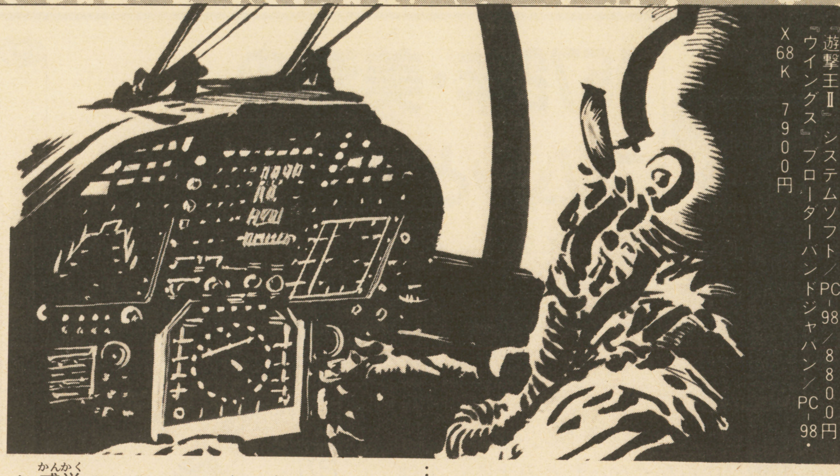
近畿方面に急速に勢力を伸ばす織田を除けば、他は似たりよったりの実力である。が、唯一不気味なのが、大国美濃の動向。信長との激突は必至だ！

パソコンゲーム見聞記

大空に翔べ フライトシミュレーター編

“戦国疲れ”した頭をリフレッシュ 『遊撃王II』と『ウイングス』は遊べるアクションSLGだ

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆



『遊撃王Ⅱ』システムソフト／PC-98／8800円
『ウイングス』ブローダーバンドジャパン／PC-98・X68K　7900円

なんでもそうだけど、やりすぎはいけない。天下の統一や武将の引き抜きもいいけど、たまには乱世から離れて頭をリフレッシュしてみよう。息抜きにピッタリな、遊べるフライトシミュレーターを2本見つけてきたぞ。

SLGゲーマーじゃなくても、反射神経ゲームは苦手というひとは多い。実はぼくもだーい苦手。でも『遊撃王II』なら大丈夫。離陸から飛行そして一番難しいとされる着陸まで、簡単な操作でできるんだ。というのも、このソフトの目的は「飛ぶ」ことじゃなくて「戦う」ことにあるからさ。そう、最新鋭戦闘機イーグルやトムキャットを相手に、AAM（空対空ミサイル）をぶっぱなしながら大空中戦をやる、アクション感覚のシミュレーターなんだ。その上、爆撃や護衛などの任務をこなしていくモードもあるし、やりだすと気分はトップ・ガンだね。

だいぶ時代をもどって太平洋戦争に設定をとってるのが『ウイングス』。こっちは名機ゼロ戦に乗って空母から飛び立ち、島にある高射砲やトーチカを攻撃したり、最終的には魚雷を抱いて敵空母の雷撃もしちゃう、ハチャメチャなシミュレーター（とはいえないかな）だ。画面は横スクロールだから動きは上昇下降に旋回だけだけど、旋回すると高度を失ったり、空母への着艦のしかたがミョーにリアル（フックがある！）だったりしておもしろい。

もとはアメリカのソフトで、機種もヘルキャットだったと聞くと、なんとなく現在の対日感情が見えてくるようで怖いんですけど、ね。

三国志人名事典 第4回

魏国群雄編

［曹操］

出身地：沛国譙県
没年：220年（病死）

治世の能臣・乱世の姦雄…

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

曹操は字を孟徳といい、沛国譙県の生まれである。20歳で孝廉（官吏登用試験）に選ばれ、中央の官位を歴任したが、黄巾の乱が起こると騎都尉（騎兵隊長）に任じられて戦功をたてた。

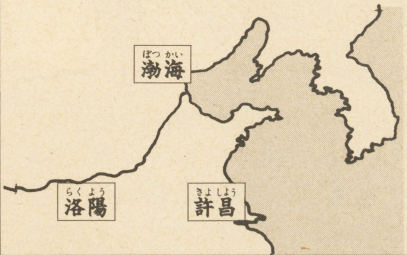
曹操は洛陽を武力制圧した董卓に協力を求められるが、逆に都を脱出して反董卓軍を挙兵する。そして、董卓の暗殺後、軍事的空白状態になっていた中原の地を占め、許昌に献帝を迎えてその勢力を拡大した。

同族出身の優秀な武将たちに支えられた曹操は袁術・陶謙・劉備らを撃破し、河北を平定した袁紹と官渡で対決してこれを撃破した。さらに、劉表の死去で混乱した荆州を併合して江東の地へ進撃したが、208年の赤壁の戦いで大敗北した。

以後、曹操は内政に専念し、魏公・魏王と位を進めて漢王朝を形骸化させたが、220年に病を得て死去した。

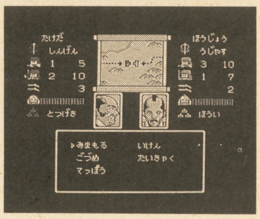
三国志演義では悪役・陰謀家として描かれている彼だが、実際には兵法書「孫子」の編纂者であり、当時を代表する詩人でもあった。ただ、魏王朝の性格を決定づけた要因――血族を信用せず権力を分与しなかった――が、やがて晋王朝の台頭を招くようになったのも事実である。

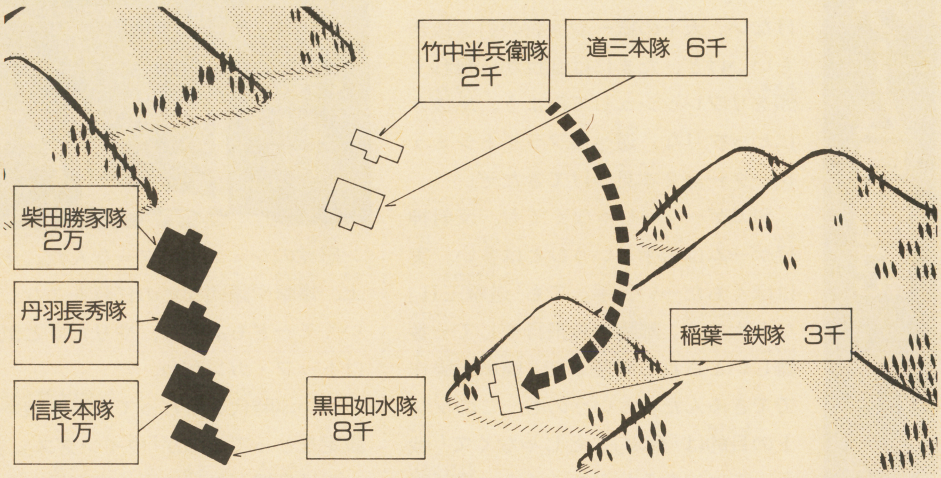
後に即位した曹丕は、曹操に武帝の諡号（死後に付ける称号のようなもの）をおくったが、彼の業績は前漢の武帝や後漢の洪武帝にも相当するものと評価できる。



1572年・美濃のマムシと雌雄を決す

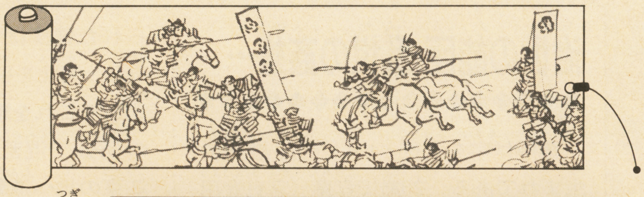
紀伊・雑賀は以後立ち直るを得ず、1571年ついに滅び去った。これで我が家は紀伊16万石を併せ、東海・近畿に重きをなす大大名に成長した。が、喜びもつかのま、かねてより尾張をうかがっていた美濃・斎藤が大挙して国境を越え来襲。「ふん、マムシめ、我慢がならなくなったとみえる」。公はすみやかに斎藤軍1万1千に対して、4万8千と満を持して圧倒的な兵力を動員。謀才に優れた道三が挟み打ち(注)を計るも寡兵の上、慣れない他国での戦いを強いられる斎藤軍は伏兵が間に合わず総崩れとなった。





(注)戦闘について▷『不如帰』では実際に部隊を動かすのではなく、包囲・突撃・奇襲・はさみうちの4陣形を選択するようになっている。はさみうちは同数の敵軍を撃破するためには最良の陣形であるが、別動隊指揮官がぱぁだと行方不明になったりするのだ。

1574年・梟雄松永久秀を征伐す!



悲報がもたらされた。3年前と同様、三河よりの報であった。前年より但馬・山名家に降伏していた徳川が豊国の謀略により取り潰しにあったのだ。かねてより強兵を唱われた徳川家のあっけない最後であった。当主家康の消息は不明。以後、三河は山名の飛び地として、山名家の代官が統治することになる。

我が家は一昨年、美濃・斎藤軍を撃退して以来、矛先を再び近畿に転じた。次なる目標は山城・松永久秀。中央にあって長年、将軍・皇室を意のままにあやつってきた姦物である。我が軍の侵攻を察知した、久秀は朝廷に謀り、公を内匠守に任じ織田の鋒先をかわさんとした(注)。もののふにあるまじき姑息な手段である。公は松永の政略をまったく意に介さず、堂々3万5千の兵をもって二条城を奪取。城に籠る久秀を敗死させた。

1574年現在、我が家の勢力は尾張・伊勢・大和・紀伊・山城5カ国に及び、石高は百万石を超えんとする。今後、宿敵である近江・浅井の討滅、美濃・斎藤攻めが懸案となろう。なお、三河より逐われた家康は無事尾張領内に姿をあらわし、織田家の家臣として旧領回復に燃える。今後の活躍が楽しみである。

(注)官位について▷京を支配する勢力は官位を与えられる。官位を自分に与えれば威信が上がり、他勢力に与えれば友好度が上がる。与える自分の気分が良くなったりもするのだ。

…ということで戦いは21号に続く

光栄ゼネラルプロデューサー
シブサワ・コウが語る

三國志倶楽部

『麻雀大会』の人々たち

今回は『麻雀大会』に登場して様々な表情を見せてくれる歴史上の英雄たちを紹介しよう。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

まず、『信長の野望』からは名古屋弁でプレイヤーを翻弄する織田信長、風林火山の旗印をひるがえしたそつのない打ち方でいつの間にか高得点を上げている武田信玄、それに派手好きの伊達政宗が登場するぞ。

『三國志』からは諸葛亮が登場する。軍師の名に違わぬ冴えと言葉たくみな戦術が売りものだ。

そして、『蒼き狼と白き牝鹿』からはジンギスカンが登場する。彼は強く、大役でドッドッドッと攻めてくる。このほこ先をかわすには、負けずに大役を繰り出すかすきを狙って得点を稼ぐしかないというシビアな相手である。

歴史3部作以外にも、パソコンの『維新の嵐』から坂本龍馬・西郷隆盛・勝海舟が登場している。中でも龍馬は、安い手であがったりムチャな打ち方をしたりもするが、結局は勝つ。彼こそ恐るべき実力の持ち主と言えるだろう。

また、その他にも歴史に名を残す名将たちが控えている。例えば、フランス皇帝ナポレオンはチーチー、ポンポンと機動力ある戦いぶりが特長だ。

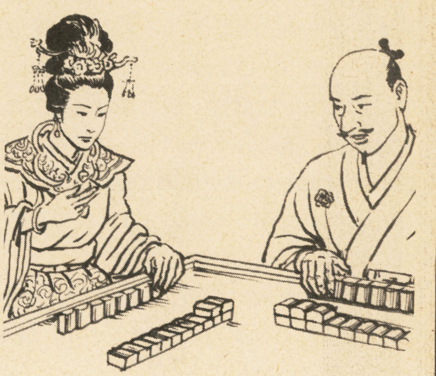
ローマに勇名をはせたシーザーは、人心をつかむことに心をくだいた英雄だったが、麻雀の打ち方にもそんな広い心が感じられる。また、彼の愛人であるエジプト女王クレオパトラも、女ながら侮れない実力の持ち主だ。

西洋のクレオパトラに対する東洋の2人の美女、楊貴妃と小野小町も女らしい麻雀を打つ。楊貴妃は表情が色っぽいし、小野小町はセリフを和歌でしゃべるんだ。場を盛り上げるために、ぜひメンツに加えたいおすすめキャラだ。

古代日本の英雄・聖徳太子は雅言葉をしゃべる。その雅やかな風情から、麻雀の腕は推して知るべしだ。キミが実力をつけてきたら、カモにすることができる相手になるだろう。

最後に、私ことシブサワ・コウも出ている。自分で言うのもなんだが、けっこう強いのだ。わははは…。

というわけで、時空を超えて集まった英雄たちが、それぞれの性格や特性にあった麻雀の腕を競いあうこのゲームを1度プレイしてみてくれたまえ。



楽しくゲームするための作法説話集

青天老師と弟子の白日

遊飲同在の巻

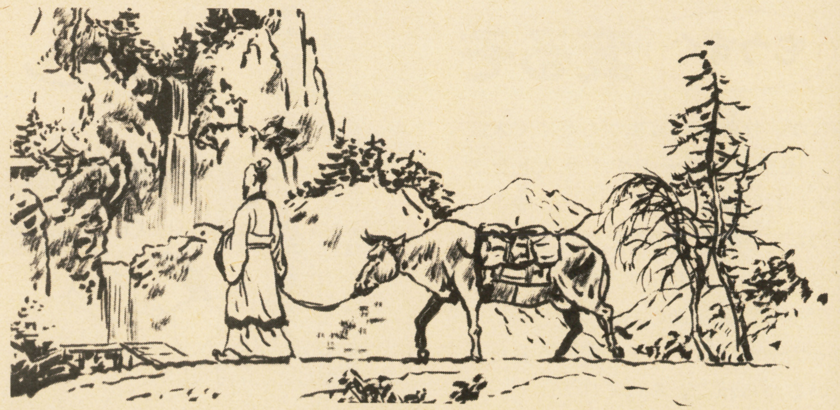
うららかな秋の日、青天老師は、泣いている弟子の白日に出会った。

「おお青天老師、お聞きください。私は雲源洞のものたちと『文明の曙』(人口を増やし、貿易をして文明を進歩させようという傑作ボード・ゲーム)をプレイしておりました。わがエジプトは経済・軍事・文明すべてにおいて大国に成長し、ぶっちぎりで青銅期時代後期に突入していたのです。農業を振興し、薬学を研究し、通貨をそろえたわがエジプトは民主主義を会得し、ついに哲学の道を極めようとしていたのです。そのとき……」

「そのとき、何じゃ?」

「雲源洞の馬鹿者が地図の上にコーラをぶちまけました。おかげでナイルデルタはコーラ漬け、わがエジプトのトップもふいになってしまいました。これを泣かずにおられましょうか」

「そうか、まだそなたにはゲームをするときにどうやって喉の乾きを癒すのかを教えてなかったのう。よいか、しかと聞いて覚えるのじゃ。ボードゲームをプレイするときには基本的に飲み物はいかん。どうしても喉が乾くときは、各々にコップを持たせて必要な分だけジュースなりウーロン茶なりを注いで飲ませることじゃ。すぐに腹の中に収まってしまえば、こぼれる心配もないからの。パソコンゲームのときは水気などもってのほかじゃ。キーボードにこぼしたら最後じゃからな。若い頃にコーヒーをぶちまけたわしのキーボードなど、未だに「、」を打とうとすると「ねねねねね」となってしまうわ。マウスもあぶないぞ。勢い余ったマウスがコップを倒すことがあるからの。その点、ファミコンは良い。パッドは少し濡れたぐらいでは壊れん。それに、両手を使って操作するから飲み物に手を伸ばすのは面倒じゃからな。手間なしに飲み込めるのは自分の唾液ぐらいかの。ほっほっほ……」



作戦室伝言板

諸君、冬季攻勢の準備はできたかな。今年の冬将軍はいつになくキビシーらしいから、SLG戦線から脱落しないように気を張って健闘してほしい。

身体値100の武将はいるんですか?

シブサワ先生はじめまして。『三國志』楽しんでおります。私はゲームに登場した武将すべてをノートに記していて、現在250名を探しあてました。そこでふと思うのですが、すべてのパラメータは最高値が100となっており、知力では諸葛亮、武力では呂布、カリスマは曹操、運は司馬昭がトップです。しかし身体では張飛の98が最高ではありませんか。はたして身体値100の武将は存在するのですか。それともいないのですか?

●はっきり言えばいません。武将の身体値は生き残りチェックなどに使うので、最高100は作らなかったんですね。

情報集めをしたら不思議な武将が登場

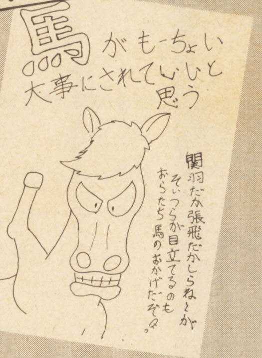
前号にもありましたが、ぼくも『三国志—中原の覇者』をやっていた時に、変な体験をしました。

劉備でプレイして、冀州をとったあと情報集めをしたら、「ふ60ひ」という武将(?)が見つかりました。顔は関羽と同じで、体力86知力52武力61の一人前の武将なのです。ただし戦闘になると、移動ができません。いったいこれはなんなのでしょう。バグですか? ほんとに不思議でした。

●ム、ムムム…ナムコ版でも〝物体X〟がでたか。名前から見るとバグみたいだけど、他に見かけたひとがいたら連絡たのむぞ。

オレにも言わせろ!

青年の主張



広島県 アンタレス

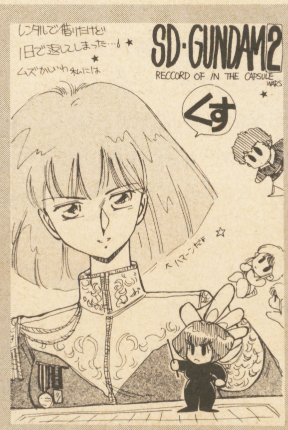
▲そーいうわけで、新コーナーができました。言いたいことあるキャラのハガキを待ってるぜ

イラストコーナー

うまいにこしたことはないけど、個性的で迫力のある絵を待ってるぞ。でも見てのとおり1色ページなんだから色つきは意味なーし。あと鉛筆描きも印刷で、きれいにでないからボツなのだ。注意すべし。

➡茨城県稲敷郡 鴨巣典子

佐竹ファンとはお目が高い。やっぱお国柄なのかな。で、天下は取れたのかどうか続きをちょうだい。



➡愛知県名古屋市 砂浜里美

難しいねぇ。コツをつかめば勝てると思うけどなぁ。これにこりずにどんどんSLGに挑戦してみよう。

➡大阪府大阪市 虎那魅兼人

スッキリクッキリしたイラストだ。力の入ったコブシと「テムジン」という文字に力強さがでているね。

➡鹿児島県鹿児島市 宇礼志野

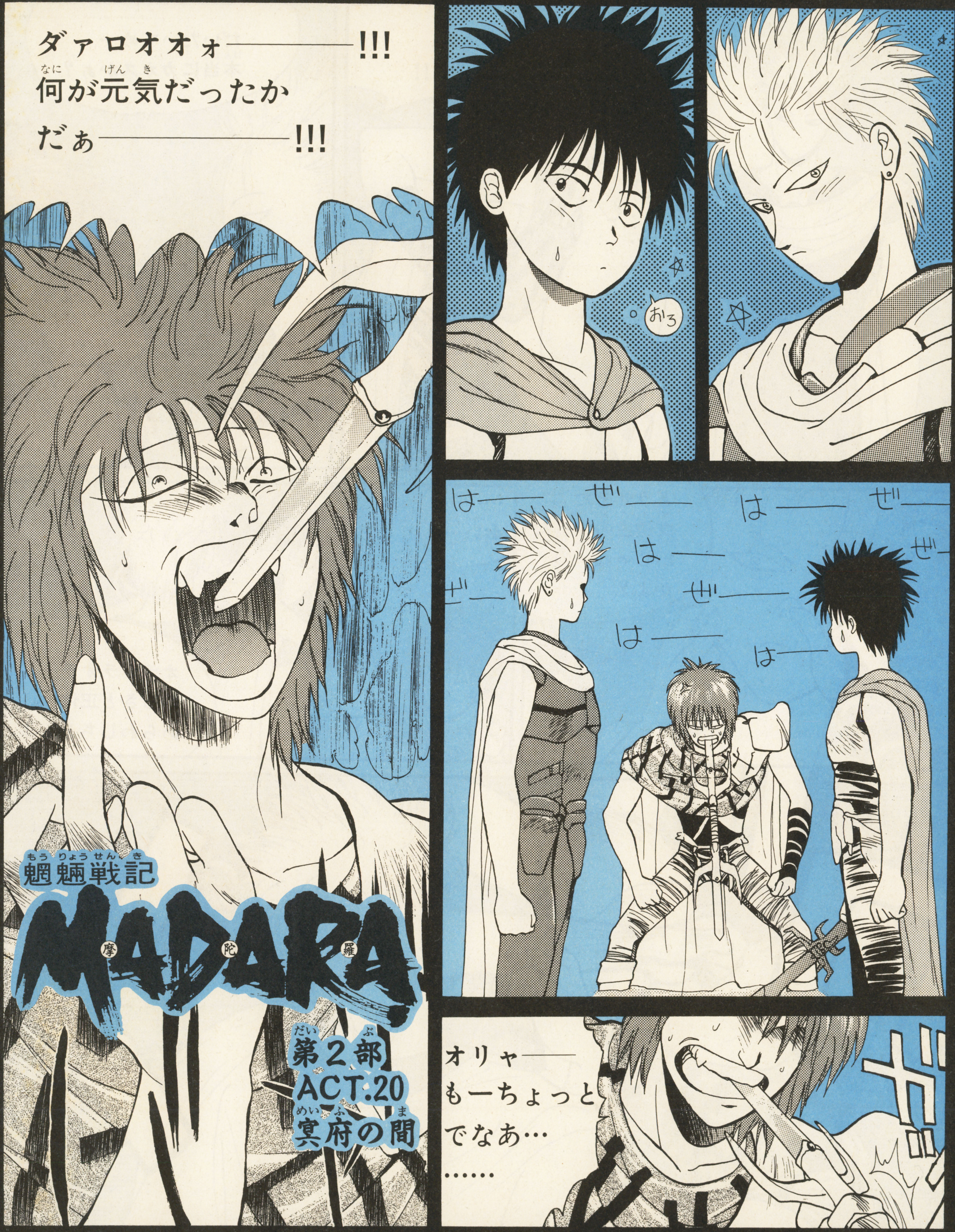
劉備を中心に、オールスターで登場。数でボリュームをアップしたとこが、なかなかいいぞ宇礼志野くん

予告 伝言板が もうすぐ 変るぞ

と一とつだが、作戦室伝言板がもうすぐ大変身するぞ! 優秀なレポートやイラストを送ってくれた人には領地をあげて、大名に成ることができるのだ。参勤交代やおとりつぶし、お家断絶などもルール化しており、大大名になった人にはステキな賞品をあげちゃうぞ!!

こんなコーナーがほしい、なんていうおたよりも待っているからね。よろしく!!

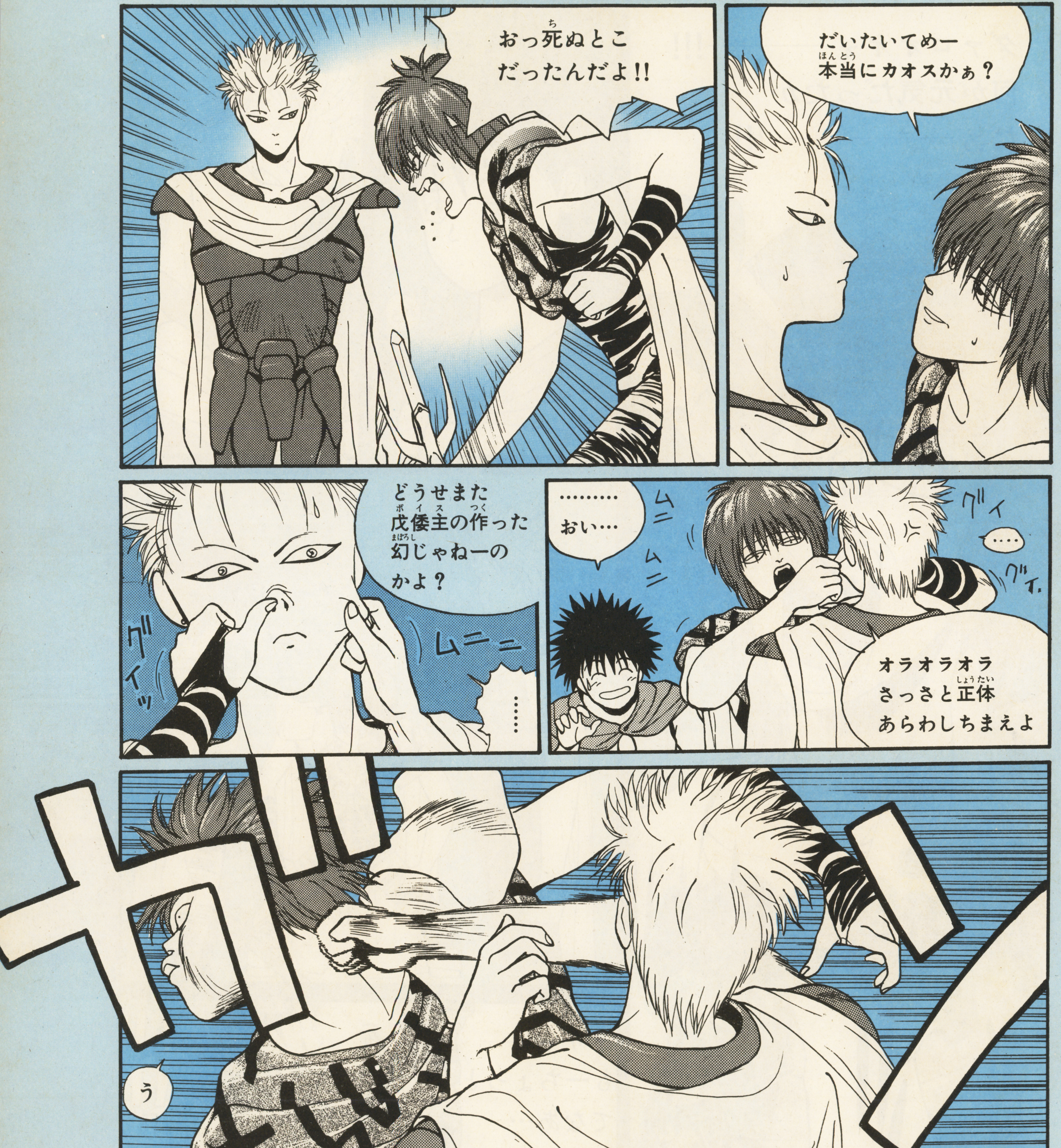
㊖独占連載!!ゲームとコミックのハイブリッドRPGファンタジー



'90年春、コナミからファミコン版MADARA、発売決定!!

ART & COMIC 田島昭宇 With MADARA PROJECT

CONCEPT:CANDY HOUSE
WORLD PLAN:阿賀伸宏(工画堂スタジオ)
MONSTER DESIGN:来留間慎一

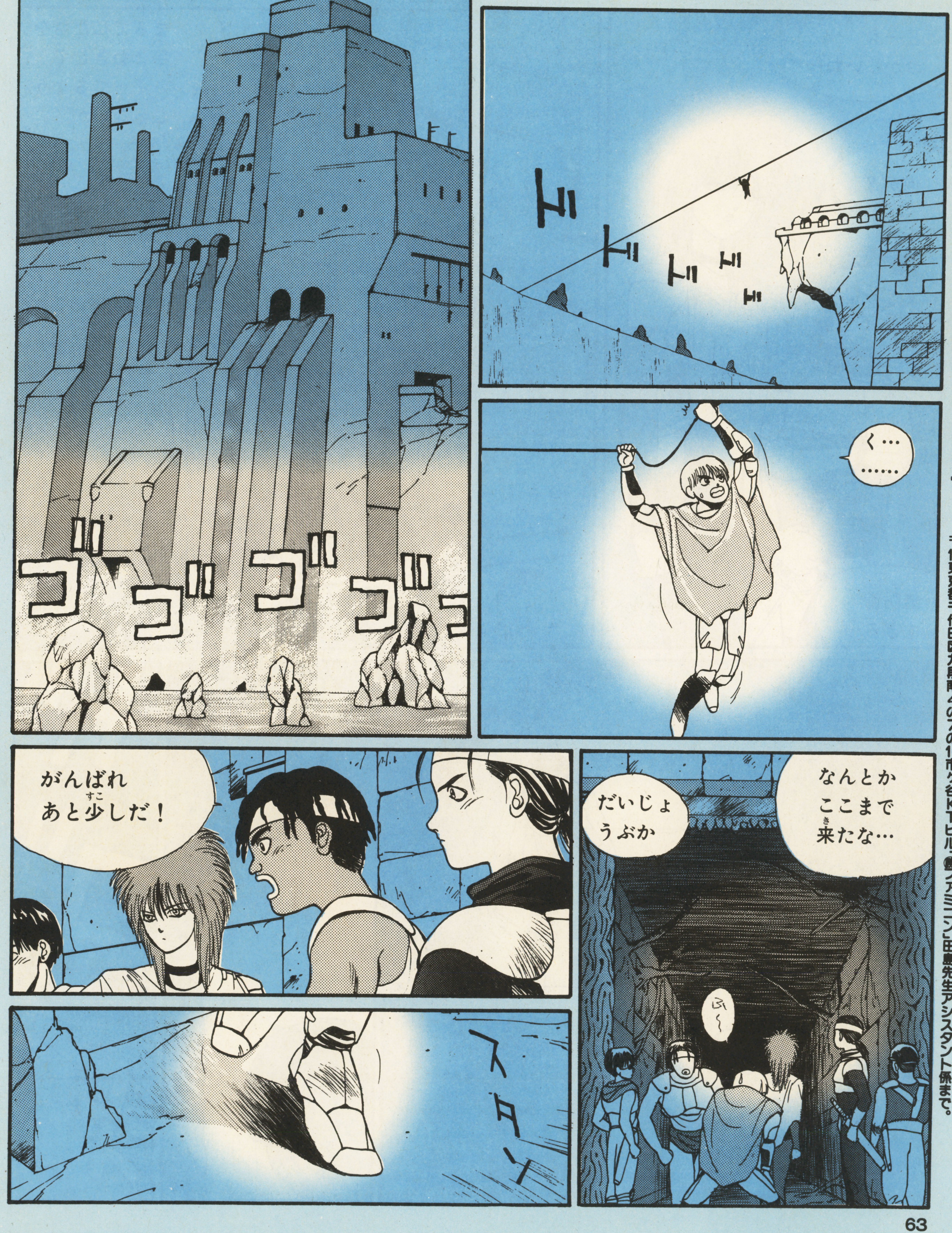


おっ死ぬとこだったんだよ!!
だいたいてめー本当にカオスかぁ？
どうせまた戊倭主の作った幻じゃねーのかよ？
グイッ
ムニ
……
………
おい…
ムニ
ムニ
グイ
……
グイ
オラオラオラさっさと正体あらわしちまえよ
ヤガッ
う

『摩陀羅』の似顔絵・感想・質問を送ってね!!!

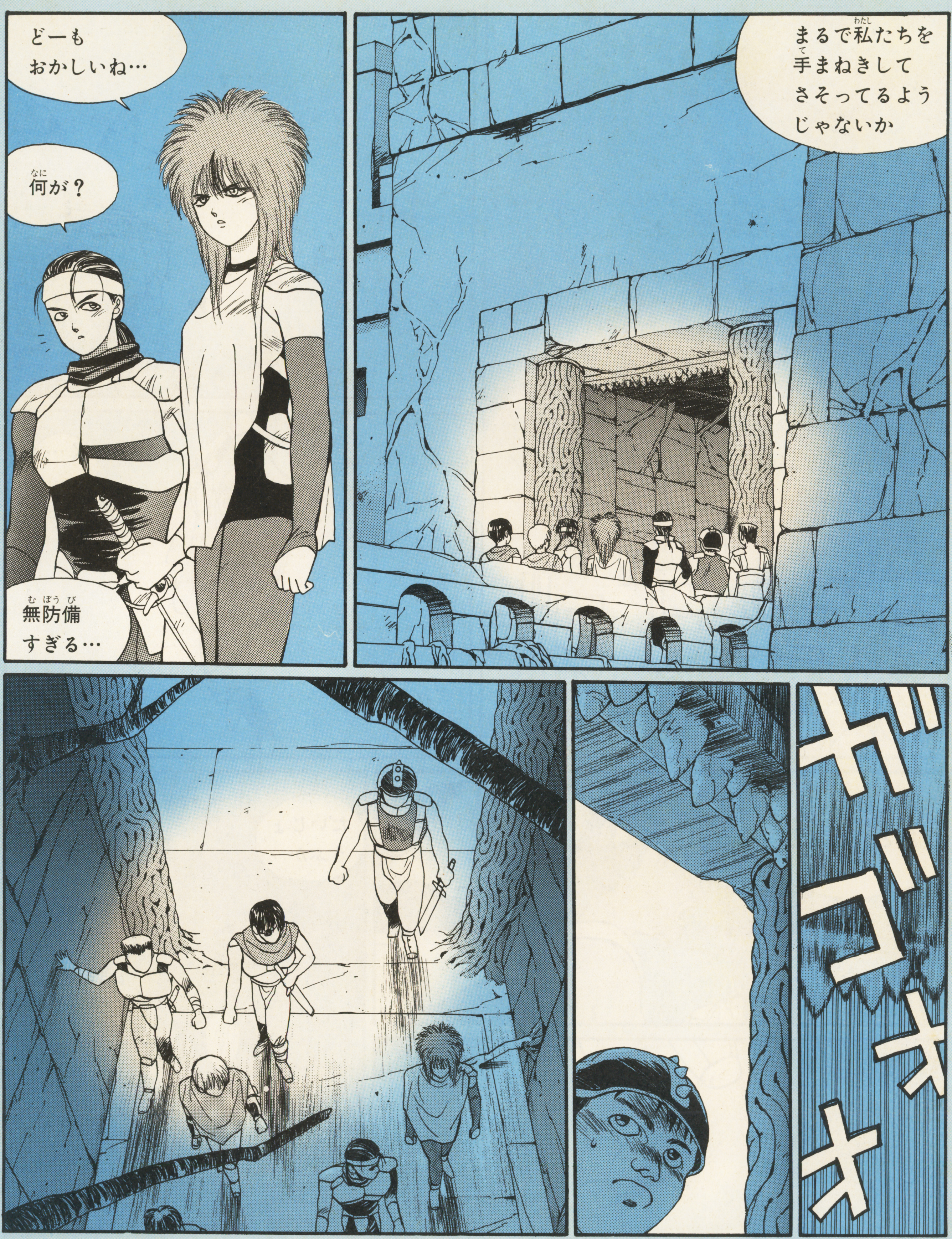
〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル ㈱ファミコン「マダラ」係

と
ゆ――わけ
なんだよ
わかんねーよ
…………………………
……………
三人で力を
あわせて
が―――ん
ばろォ!
さあ!
めざすは
ヨミの城!!
打倒
影王!!
はーっ
はっ
はっ
キリン奪回だよ

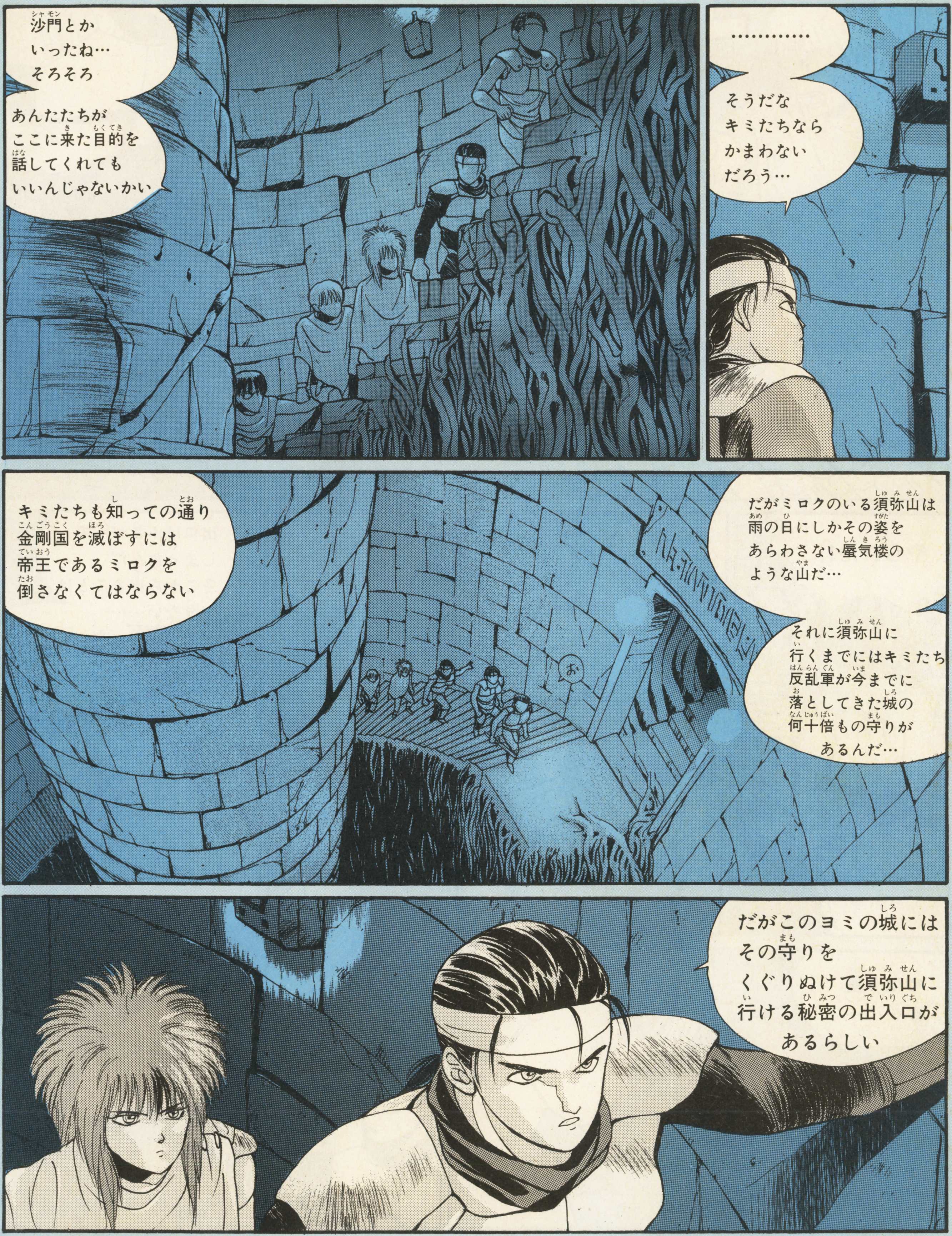


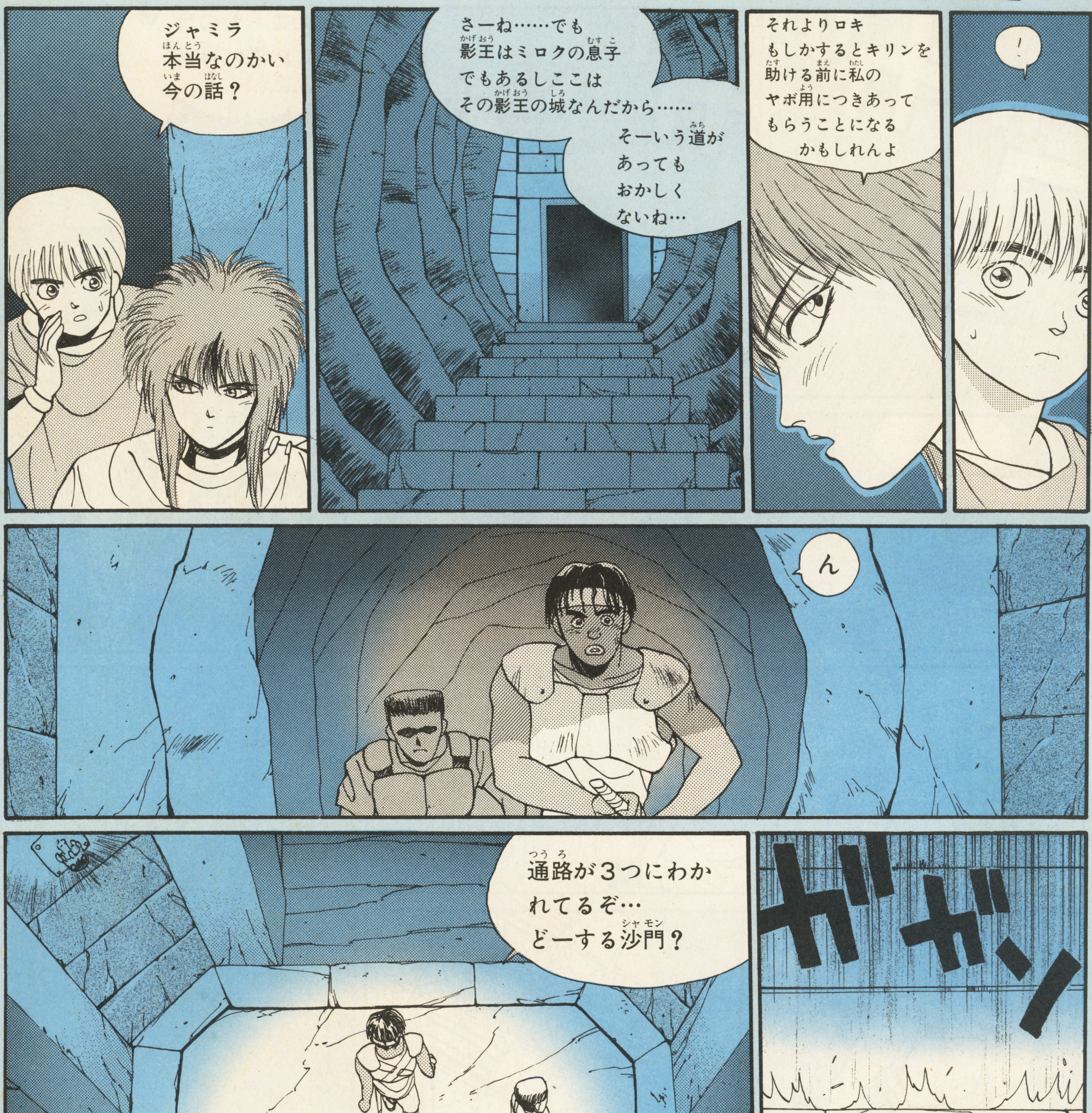
田島先生がアシスタントを募集しています!!

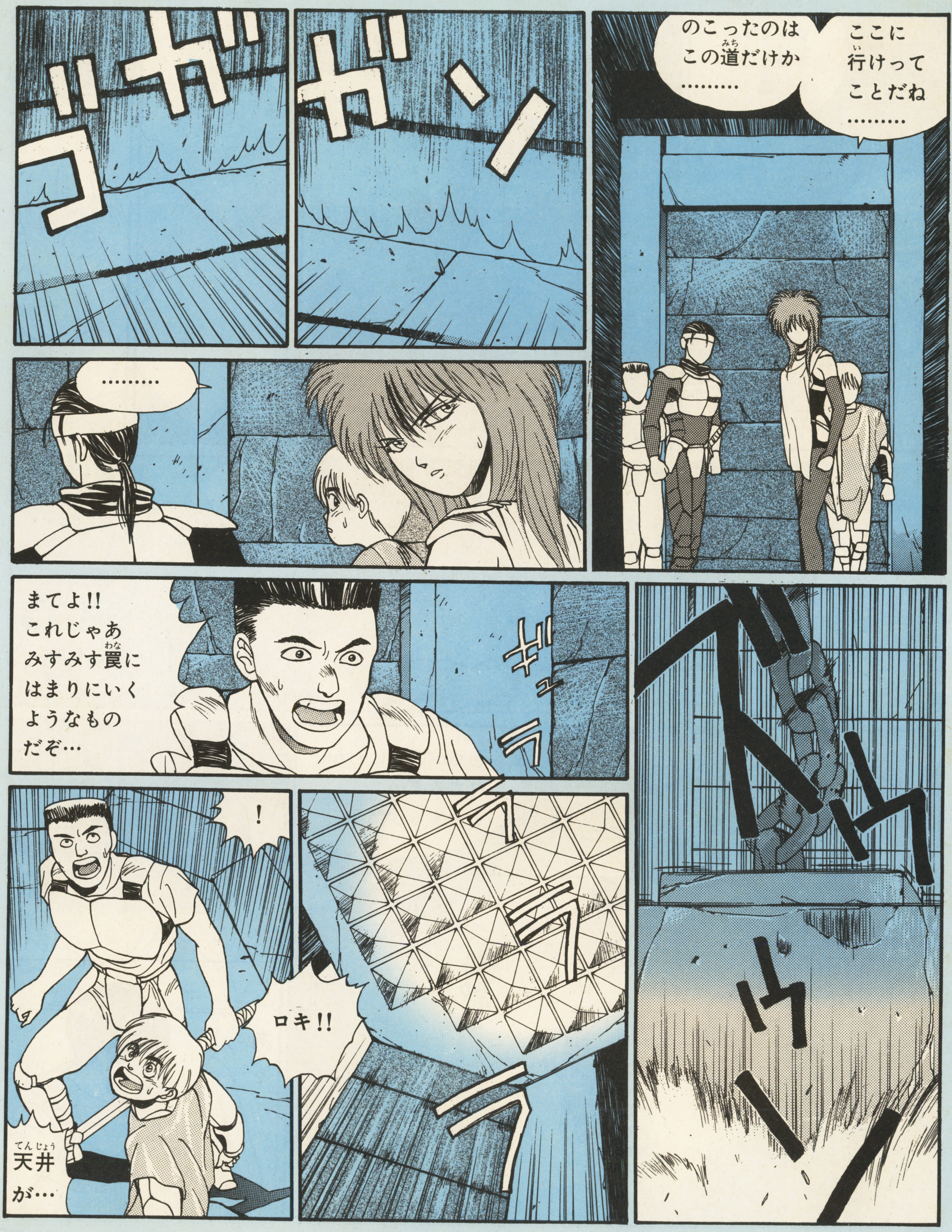
東京近郊で月に数日、お手伝いのできる人、ペンを入れた人物のカット2〜3点を〒102東京都千代田区九段南4の7の16市ケ谷KTビル「(勝)ファミコン」田島先生アシスタント係まで。


まるで私たちを手まねきしてさそってるようじゃないか
どーもおかしいね…
何が？
無防備すぎる…
ギゴォォ

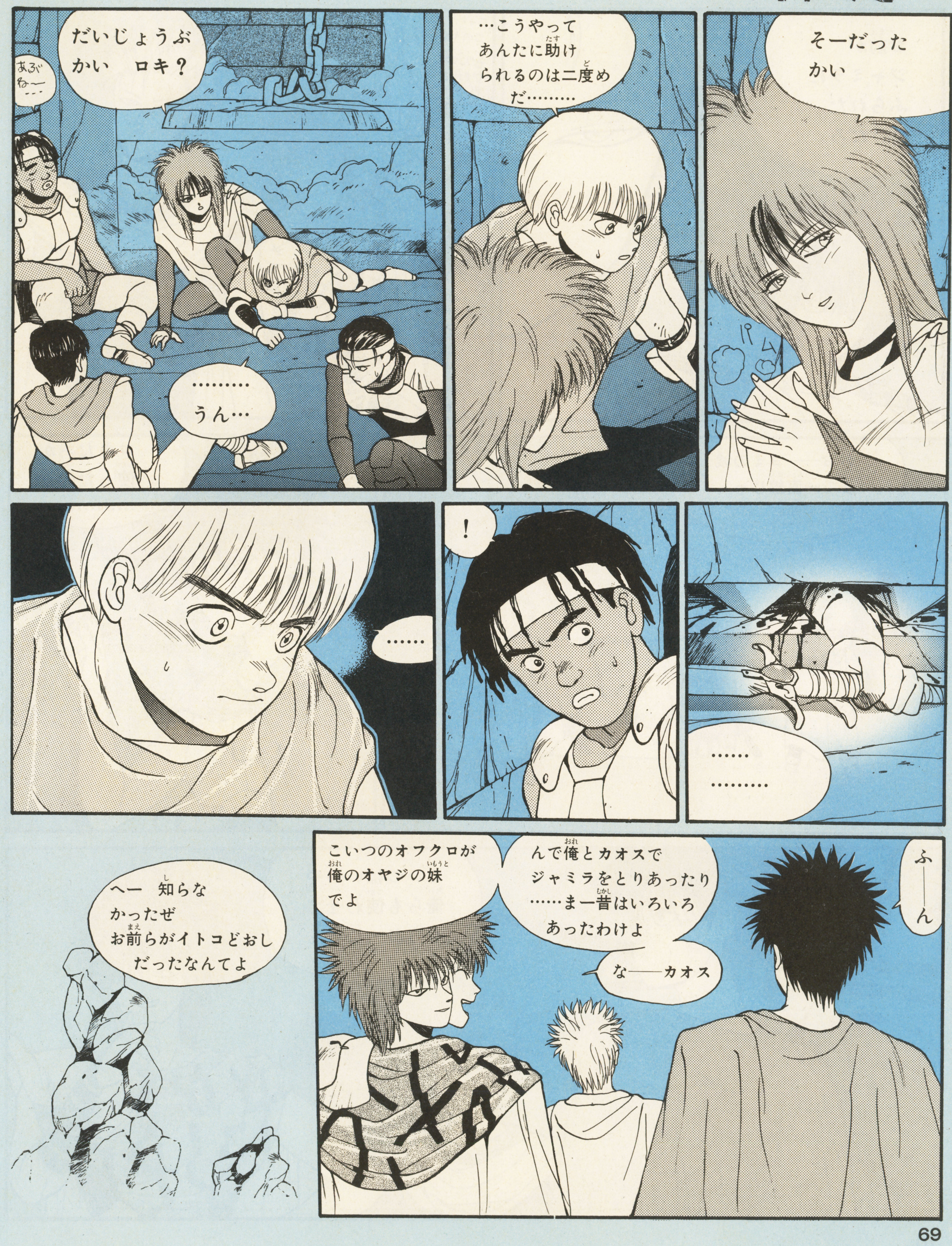
単行本①「胎蔵編」・②「両界編」好評発売中！

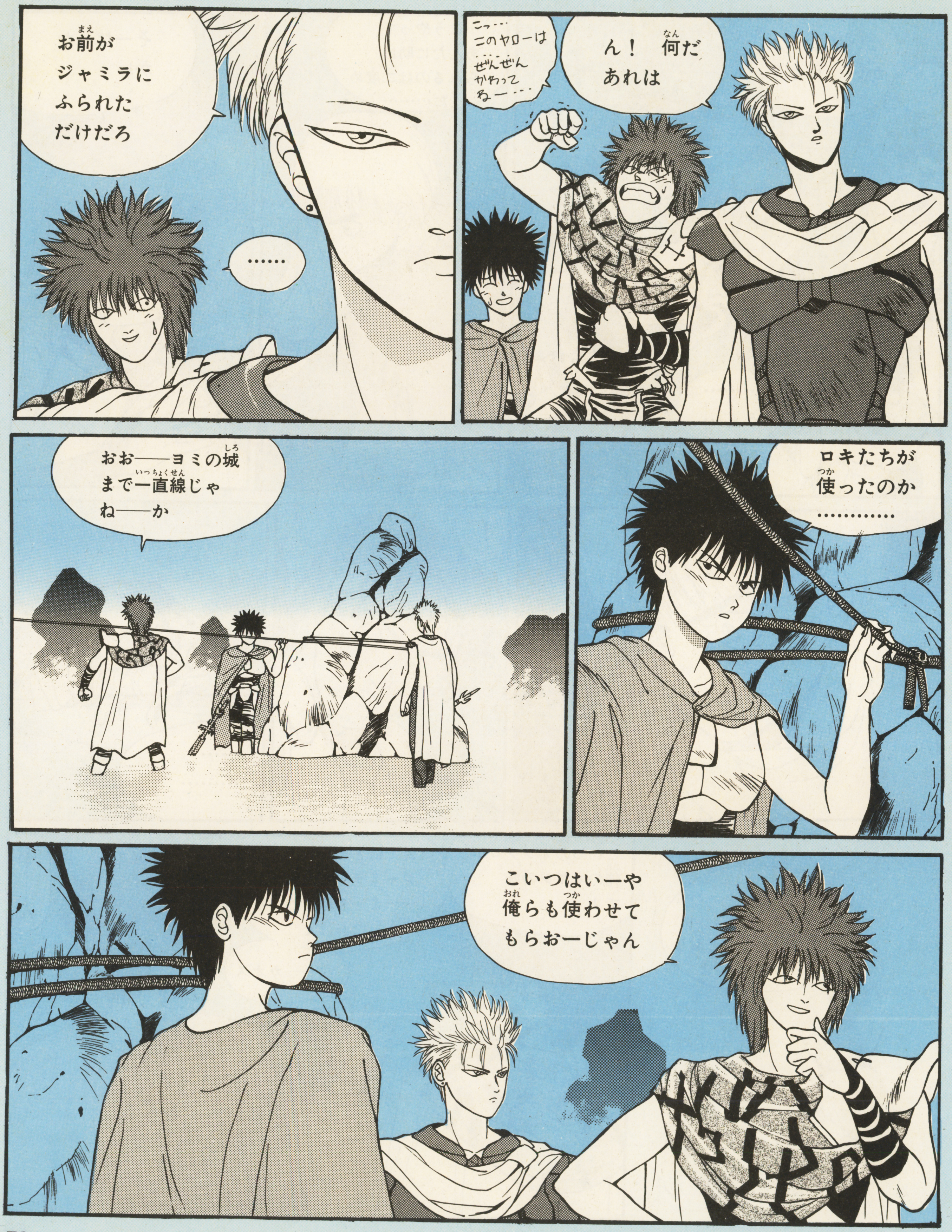

沙門とか
いったね…
そろそろ
あんたたちが
ここに来た目的を
話してくれても
いいんじゃないかい
…………
そうだな
キミたちなら
かまわない
だろう…
キミたちも知っての通り
金剛国を滅ぼすには
帝王であるミロクを
倒さなくてはならない
あ
だがミロクのいる須弥山は
雨の日にしかその姿を
あらわさない蜃気楼の
ような山だ…
それに須弥山に
行くまでにはキミたち
反乱軍が今までに
落としてきた城の
何十倍もの守りが
あるんだ…
だがこのヨミの城には
その守りを
くぐりぬけて須弥山に
行ける秘密の出入口が
あるらしい

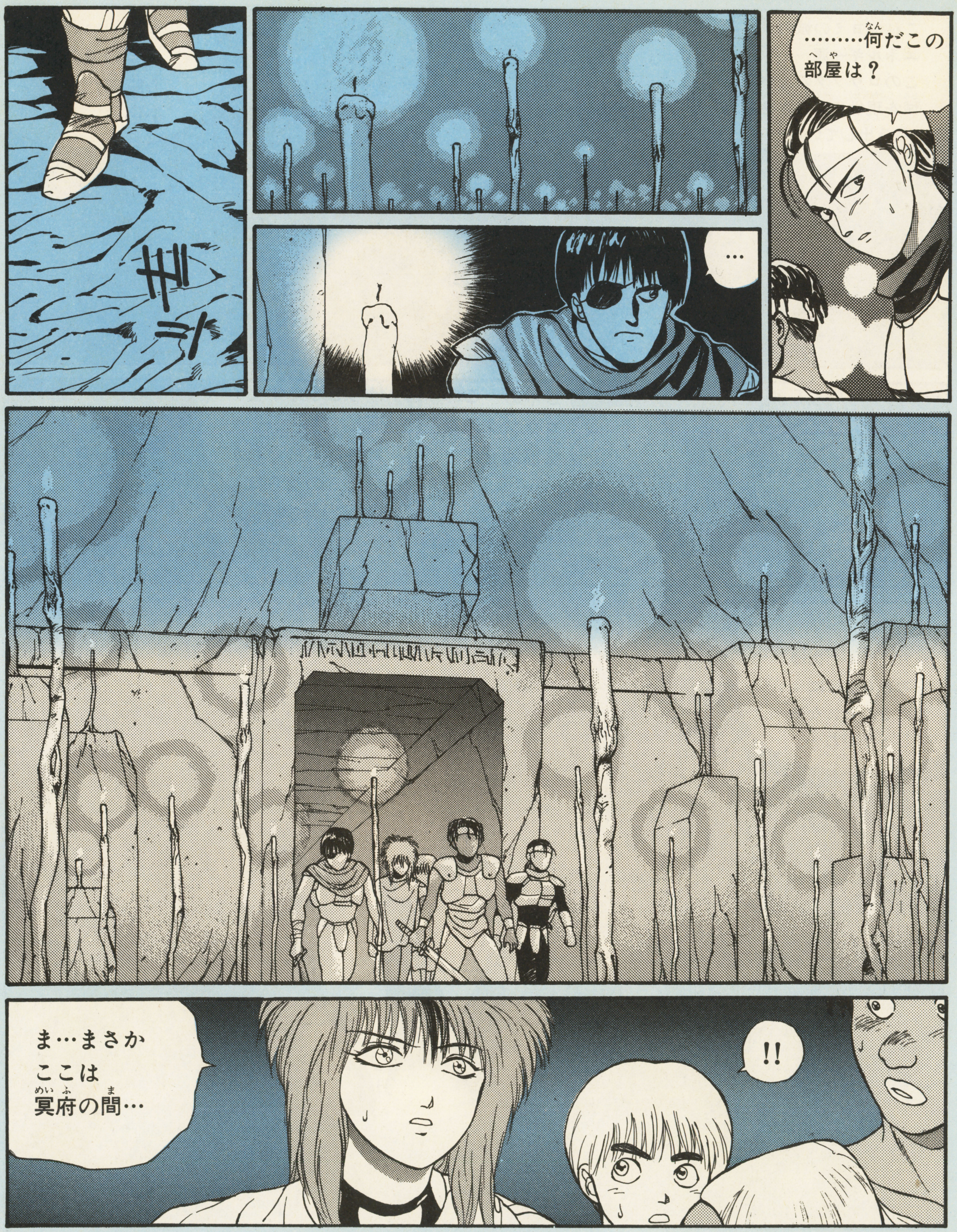

ジャミラ
本当なのかい
今の話？
さーね……でも
影王はミロクの息子
でもあるしここは
その影王の城なんだから……
そーいう道が
あっても
おかしく
ないね…
それよりロキ
もしかするとキリンを
助ける前に私の
ヤボ用につきあって
もらうことになる
かもしれんよ
！
ん
通路が３つにわかれてるぞ…
どーする沙門？
ガガン
あっ



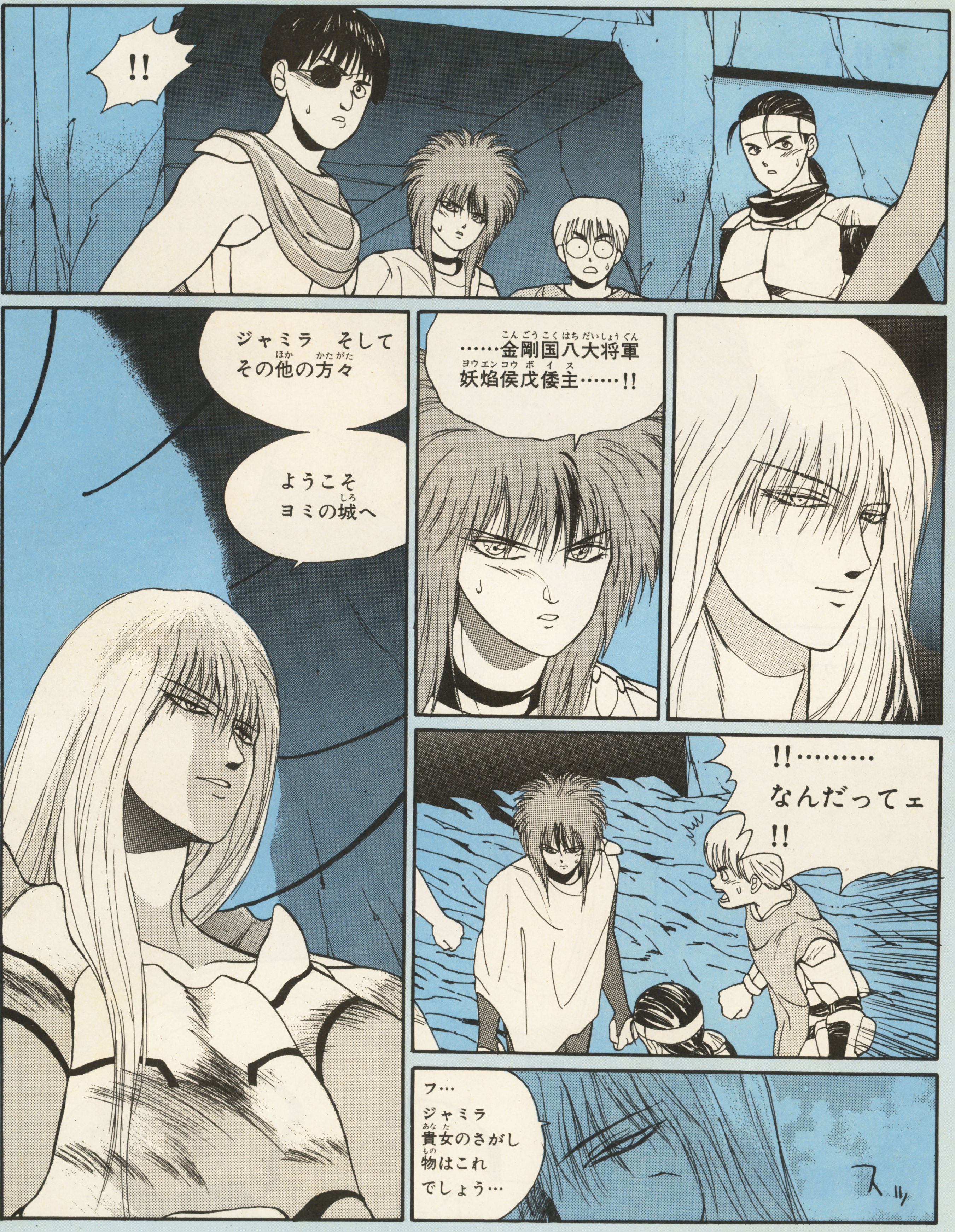
のこったのはこの道だけか………
ここに行けってことだね………
………
まてよ!!
これじゃあ
みすみす罠にはまりにいく
ようなものだぞ…
!
ロキ!!
天井が…


そーだったかい
…こうやってあんたに助けられるのは二度めだ………
だいじょうぶかい ロキ?
あぶねー
………うん…
!
……
………
…………
ふ――ん
んで俺とカオスでジャミラをとりあったり……まー昔はいろいろあったわけよ
な――カオス
こいつのオフクロが俺のオヤジの妹でよ
へー 知らなかったぜ お前らがイトコどおしだったなんてよ

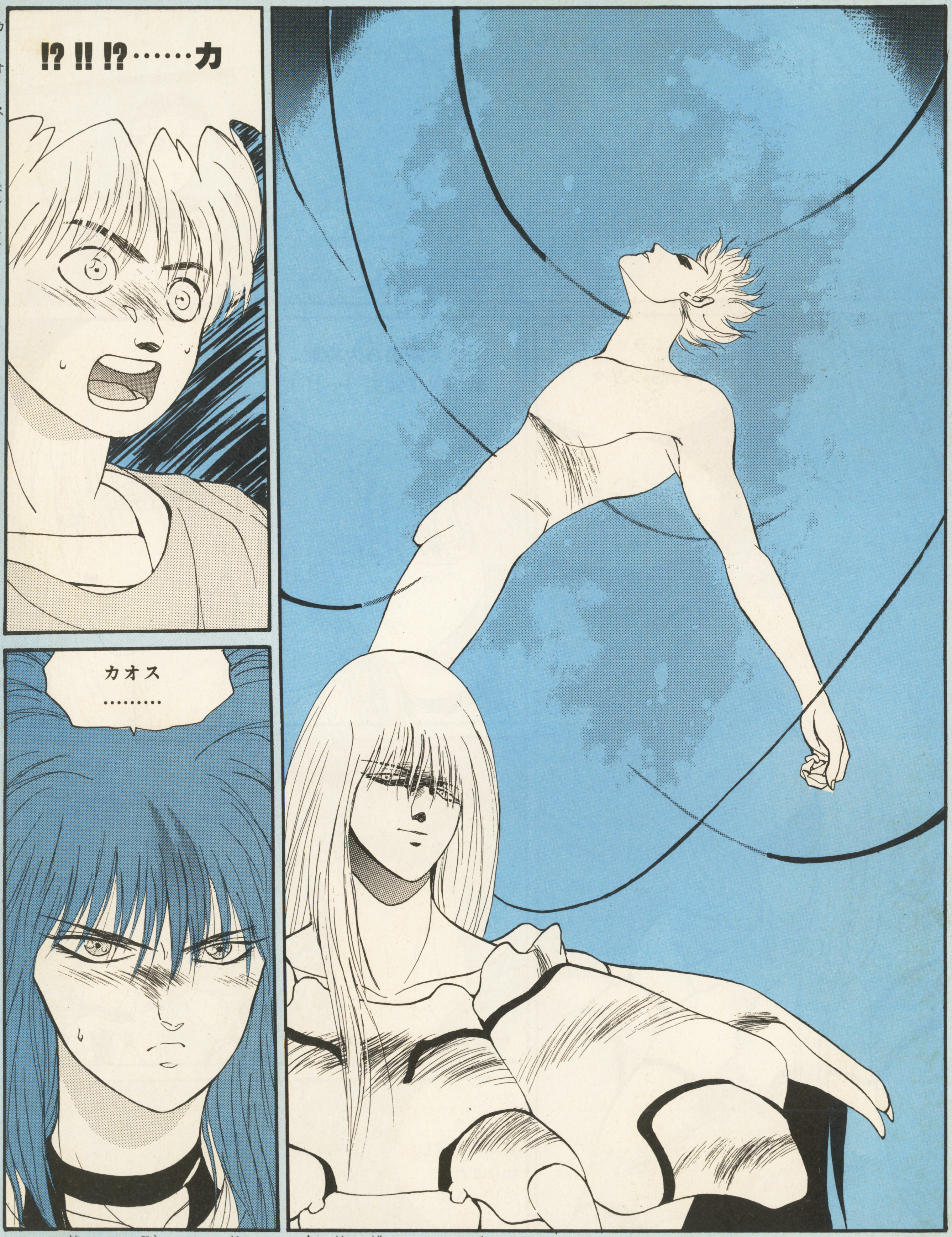

ん！ 何だ あれは
こっ… このヤローは ぜんぜん かわってねー…
お前がジャミラにふられただけだろ
……
ロキたちが使ったのか…………
おお——ヨミの城まで一直線じゃね——か
こいつはいーや 俺らも使わせてもらおーじゃん


………何だこの部屋は？
…
ザッ
ま…まさか
ここは
冥府の間…
!!

これがヨミの城のエネルギー源……このロウソクの炎が城を現世に存在させる力を生み出している……
………いわばヨミの城の心臓部だよ…………
じゃあ…このロウソクの炎を全部消せば………
けっこうですよ消しても……貴方たちにそれができるのならば
……ただし貴方たちもこの城もろとも幽世に消えることになるでしょうがね…


!!
……金剛国八大将軍 妖焔侯戊倭主……!!
ジャミラ そして その他の方々
ようこそ ヨミの城へ
!!……… なんだってェ !!
フ… ジャミラ 貴女のさがし物はこれ でしょう…
スッ

夏凰翔の半身がヨミの城にあった!!!
邪魅羅の目的はこれか!?



第21号(12月8日発売)に続く

第5回 ダンジョン② ——だれが造った、こんな場所!?

ダンジョンは、大きく分けて3つの種類がある。まず人工のダンジョン。次に、自然のダンジョン。そして、それらの中間の種類のダンジョンだ。もちろんこの3種類はさらに細かく分類され、いろいろなタイプのダンジョンが存在している。そして、それぞれは特徴・危険度・冒険にとっての意味などがちがっている。

冒険者は、いろいろなタイプのダンジョンを研究し、冒険の成功の確率を、より高めなければならない。

イラスト／黒沢雅則

EPISODE

数百年前にほられたダンジョン （『ドラクエⅠ』より）

リムルダール島でカギが手に入ることを知った勇者。彼は、教えられたとおり、南への道を急いだ。やがて海岸沿いの沼地まで来ると、その先にトンネルの入口が見える。あのトンネルを抜ければ、島へわたれるのかもしれない。

彼は必死で沼地をぬけた。ところが、

「うへっ、きったないトンネルだなあ」

入口のそばで見ると、そのトンネルはかなり古いものだった。確かによく見れば、人が造ったものだということは分かる。しかし、あまりに昔のものなので、石のつぎめもつぶれ、入口あたりの草も生えほうだい。まるで自然の洞くつと変わりない感じだ。

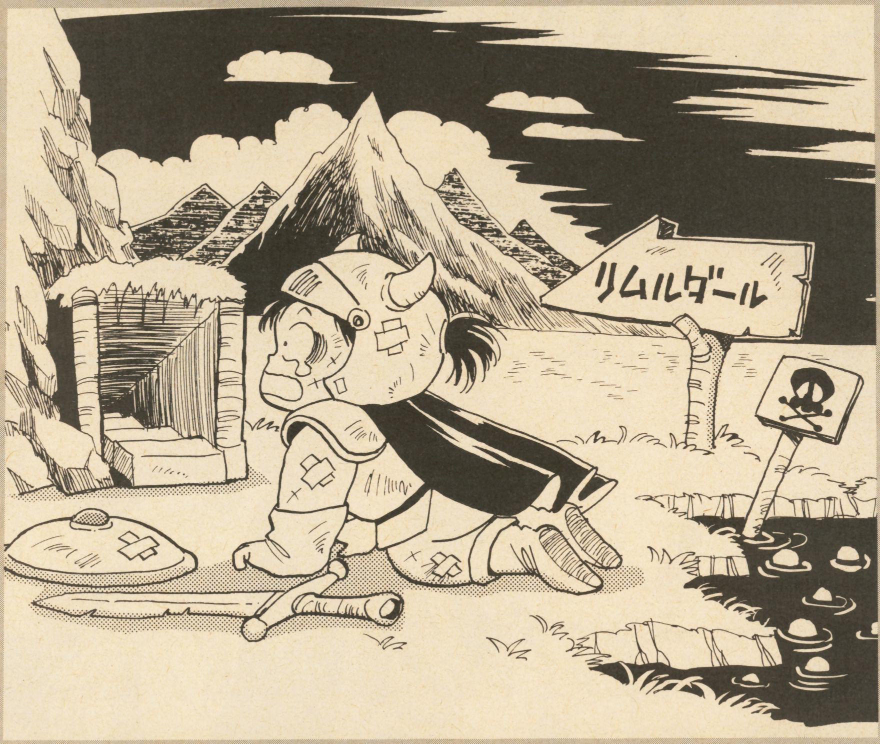
「通っている時、つぶれたらどうしよう」

勇者は少しちゅうちょしたが、結局入ることにした。冷たい泥沼をまたスゴスゴともどるのも、おもしろくない。

しかしなかに入ってみると、長い年月にも負けず、風化はほとんど進んでいない。壁も天井もしっかりした石造りで、雨漏りのあとひとつないほどだ。よほどの名工たちが造ったものなのだろう。勇者は、たいまつをトンネルのあちらこちらにかざし、しきりに感心した。

「ちょっと探検してみるかな」

彼がそう思ったのは単純な好奇心だった。これほどのトンネルをあっさり突っ切るのは、惜しいような気がしたのだ。しかしその思いつきは、あるいは神の導きだったのかもしれない。



3種類のダンジョン 傾向と対策

人工のダンジョン

人工のダンジョンは、もともと造られた目的がちゃんとある。そして、迷路の設計も目的に合わせて考えられているといっていい。上のエピソードにある「沼地の洞くつ」は、もともと北アレフガルドとリムルダール島を結ぶために造られたもの。昔は多くの人が利用していた。だからほとんど南北にまっすぐの直線コースで、たいしたヒミツ部屋もないし、まず迷わない。ただしこのダンジョンを通路として利用するだけだと、重要な出会いを失ってしまうね。

これとは逆に『ウィザードリィ』のように、オソロシク複雑な迷路も造られる。こうしたダンジョンは人を入れたくないから複雑にしてあるわけ。つまり、それだけ重要な秘密が隠されているということだ。

冒険者たるもの、ダンジョンは簡単なものでも複雑なものでも、念入りにしらべる心がけが、まず基本だね。

人工と自然の中間のようなダンジョン

人工的な場所が管理されず長い間ホッタラカシにされているようなダンジョンは、半分自然の洞くつになっているようなものだ。自分たちよりずっと前に、だれかが財宝を持ち去っている可能性も大きい。しかし、もとは人間が造った場所だからね。財宝はなくても、重要なできごとがよくあるぞ。「ムーンブルク城」のように…。

自然のダンジョン

山の洞くつなどの自然のダンジョンはなかなかヤッカイだ。人間のふつうの考えや予想が通用しないからね。とにかく自然にできたものだから迷路に法則性がない。かなりヤヤコシくて不便だ、たとえば『ウルティマ』の洞くつは、せっかくの体力回復の泉がかなり行きづらい場所にあったりする。さらにゆかや足場がデコボコで歩きづらい、『リンクの冒険』の洞くつや『ファイヤーロック』を思い出してごらんよ。（『ファイヤーロック』はACTだけどね。）

そしてもうひとつ、自然のダンジョンには重要な意味がある。それは、ドラゴンがいる可能性が高いということだ。『ドラゴンバスター』もそうした場所だったよね。

洞くつのなかで思いがけずドラゴンに会うのは、慣れないうちはホントに恐いもんだよ。次のエピソードの主人公も、そうした経験をしたんだ。

次回のダンジョン③は、暗いよー、せまいよー、コワイよーの話。

EPISODE 右か？左か？洞くつの迷路 （『ウィロー』より）

洞くつのなかで、すでにいくつかの宝を見つけたウィロー。だが、彼はあせっていた。水晶玉がどうしても見つからない。なかは別れ道が多くさっきから同じところをグルグルまわっているようだ。

「またか……」

道がまたもや三方に分かれている。右か、左か、それともまっすぐか。ウィローは神経をとぎすました。何か聞こえないか。何かにおわないか。すると、右の方から、なにやら熱い空気が流れてくるような気がした。ゴー、ゴー…。なにものかの荒い息づかいのようだ。

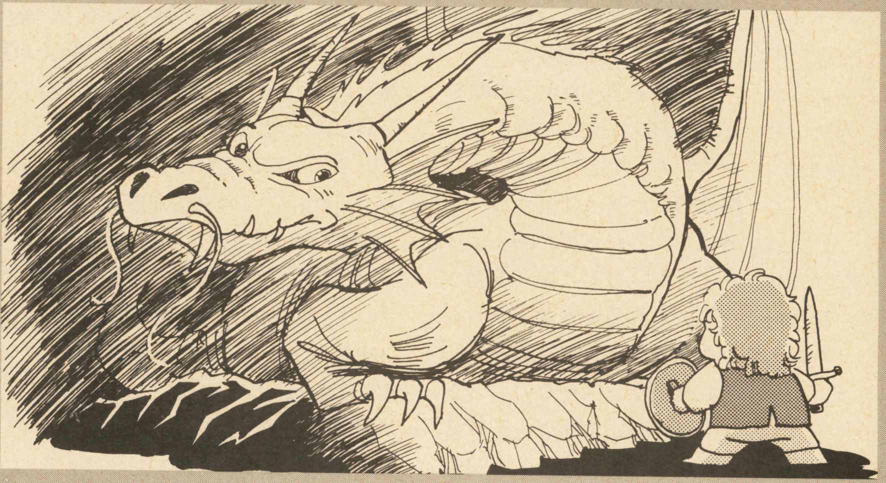
「よし、こっちだ」

危険は覚悟のうえだ。無意味に歩きまわるよりは、どんなキッカケでもそれに賭けてみよう。

道は１本。ドンドン進んでいくと、突き当たりに大きな部屋があった。そして、そこにいたものは……。

「ド、ドラゴン…」

相手は大きな目でウィローをギロリと見下ろした。そこには憎しみと悲しみの色があるようだった。ウィローは、やはり進む方向を誤ったのだろうか…!?



ファンタジー世界の住人たち 職業①――モンク（武闘僧）

●RPGと職業

冒険者の職業には、ふたつの大きな意味がある。まずひとつめが“能力”。その職業はどんなことが得意でどんなことが苦手なのかという点だ。そしてふたつめが“性格”。その職業の人はどんなことをやりたがり、どんなことを嫌うのかという点だ。たとえば、騎士はなによりも名誉を重んじる性格。だから、どんなにＨＰが落ちていても、戦いは正面からドウドウと挑むものだ。

よって、冒険中はその“職業らしく”行動しなければいけない。パーティを動かすときは頭のなかできちんと区別し、ひとりひとりその性格に合った行動をとらせるのが本当だ。君ひとりで何役もやり分けるんだから、これは大変だけどね。

自分のもともとの性格がどんな職業に合っているのかは、『ウルティマII』のスタート画面の占いで分かるよね。

モンクとは、素手の戦いが得意な職業なのだ。実は彼らは僧侶の１種で、修行のために身体をきたえているんだよ。『ＦＦ』のモンクは「ヌンチャク」が使えたね。あれはもともと中国の少林寺拳法の武器。やはり、僧侶と関係があるものなんだよね。『ドラクエIII』の武闘家も少林寺のような中国っぽいお寺の修行者だから、やはりモンクだろう。

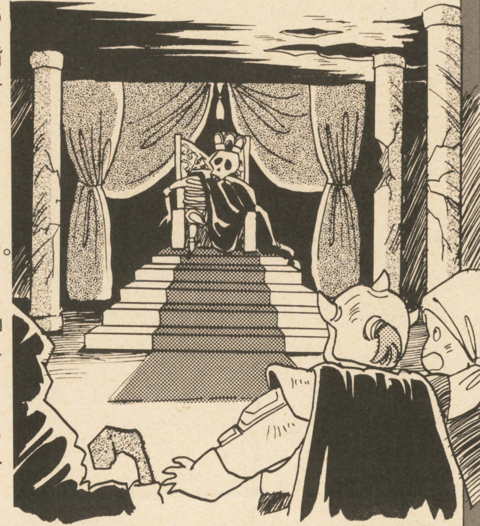
能力－武器、防具をほとんど使わず、素手の戦いが得意。防具をつけないから体が軽く、そのため動きもすばやい。「かいしんの一撃」が出やすいのも、この身軽さがあるからだ。ただし、魔法の勉強はしていないから、魔法は使えない。

性格－僧侶の１種だから、基本的には賢くマジメだ。そして礼儀正しい。仲間のためには自分から犠牲になることもあるけれど、自分のための金もうけなんかには興味を持たない。もっとも、格闘技のプロだから、少し荒っぽいけどね。

DRAGON 第5の冒険 QUIZ

なにかあるか？昔ほろんだ、古い城のあと。

古い城の廃墟を見つけ、探検に入ったパーティ。いったいどういうつもりで造られたのか、なかは大変な迷路だ。
「まったく、この城を造ったヤツの顔を見たいぜ」と、シーフが文句を言うと、
「城主がかなりカワリ者だったんじゃないか」と、魔法使いが笑って答えた。
しかし意外にも、外から見た感じよりなかはせまいようだ。ひととおり見回ったがたいしたものも発見できない。
「ネズミ５ひきとスライム２ひきがいただけだぜ。とんだ道草だったな」
シーフはさっきから、文句ばっかり言っている。とにかく、これから入る部屋で、見られる部分は最後のはずだ。さて部屋の大きなとびらを開けてみると……。
「ほお…、ここは王の間だな。見ろ、奥のほうに玉座がある」と、先頭の騎士が指差した。大広間の奥のほうに立派ないすがあるようだ。なかはかなり暗い。
「いすになにかすわってるな…。ああ、ミイラだ。ここの王様の白骨だろう」
魔術師が説明した。彼はエルフである。
「他になにかいそうか」
「いや、別に…。生き物の気配はないな」
すると、うしろのシーフがじれったそうにどなった。
「王様のミイラなら、なんかお宝をくっつけてんだろう。それをちょうだいして早いとこ出ようぜ」



彼らのひとりが行動することにした。「だれが」「どうする」つもりなのか？それぞれを考えてくれ。

㋐魔法使いが	①白骨に近づき財宝を取る。
㋑騎士が	②部屋の柱を破壊し、部屋をくずす。
㋒シーフが	③白骨のそばまで行き、ひざまずく。

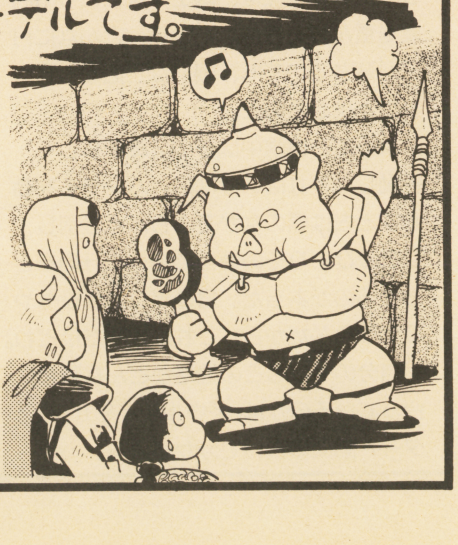
正解の組み合わせの記号と番号をひと組選んでハガキに書いて送れ！

第4の冒険の解答 ANSWER

まず、食料をやって、買収してみる。

『ミネルバトンサーガ』のワイロをわたす関所がモデルです。

やたら長い通路ばかりの階。なのに、２ひきのオークがノンビリしているなんて。これは「シークレット・ドアがあり、ヤツらはそこから出入りしているんだろう」と考えられる。だから、いきなり倒すよりもヤツらにシークレット・ドアの秘密を聞いてみないとね。
この場合、相手をおどかしてもいいけれど、オークは力があるし、戦ってくる相手には凶暴になるからねえ。食料はわりと余裕があるんだから、これで買収してみるのがいいだろう。もちろん相手がかかってくる場合の覚悟もいる。けれど、こちらは全然戦力は落ちていないし、素早い武闘家もいるんだからそれほど心配しなくても大丈夫だよ。



1000MAC獲得冒険者リスト

北海道　西貴史さん	京都府　加納欣彦さん
東京都　青葉さん	茨城県　井沢有紀子さん
神奈川県　山野井順一さん	（正解率不明）

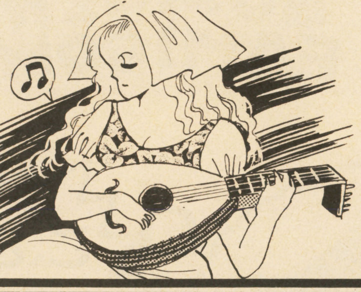
DRAGON RPGの知恵袋 QUESTION

『FF』にも出てきた楽器リュート」って、なに？

Q 小説とかゲームとかによく出てくる「リュート」というのは、どういう楽器なのですか？
(埼玉県・くえすとサン)

A リュートというのは、ヨーロッパの古い弦楽器で、日本のビワによく似ている。これはふたつの先祖の楽器が同じだからなんだ。ヨーロッパでは中世から17世紀ぐらいまでの間に多くの人に愛好され、いろいろなタイプが生みだされた。いくつかの高さの音を同時に出す和音が演奏できるので、なかなか美しい音色だ。歌の伴奏に使われることが多かったそうだヨ。

剣と魔法のファンタジー世界は、中世ヨーロッパ（5世紀から15世紀ぐらい）がモデルだ。だから、これらの当時実在した道具が、アイテムとして登場するんだね。



DRAGON 冒険者ギルド日記 REPORT

魔法使いとは、1%の才能と99%の努力である。

最近、魔法使いの種族についての貴重なレポートを送ってくれた人が数人いる。送ってくれた人、どうもありがとネ。ただ、そのなかでちょっと気になる内容があった。
「エルフたちは、もともとすべて精霊使いの力を持っています。」
(神奈川県・ラーズｉｎめたりかサン)
「もともと魔術師になるべくして生れついた種族がいます。彼らは先天的に魔法を身につけて生れてくるのです。」
(山梨県・大森彼次郎クン)

エルフ族に魔法使いが多いのは、魔法の〝才能〞が他の種族よりあるからなんだ。だからその才能をみがき、本当の〝強い魔力〞を身につけるためには、やはり努力がいるんだよ。それを忘れないでね。

魔法というのは、決して〝動物的な自然の力〞ではない。ファンタジー世界の〝科学〞であり〝技術〞なんだ。学び、訓練して、初めて一人前の魔法使いになれる。

はじめからラクしてなれるものなんて、どんな世界にも、ありはしないよ。

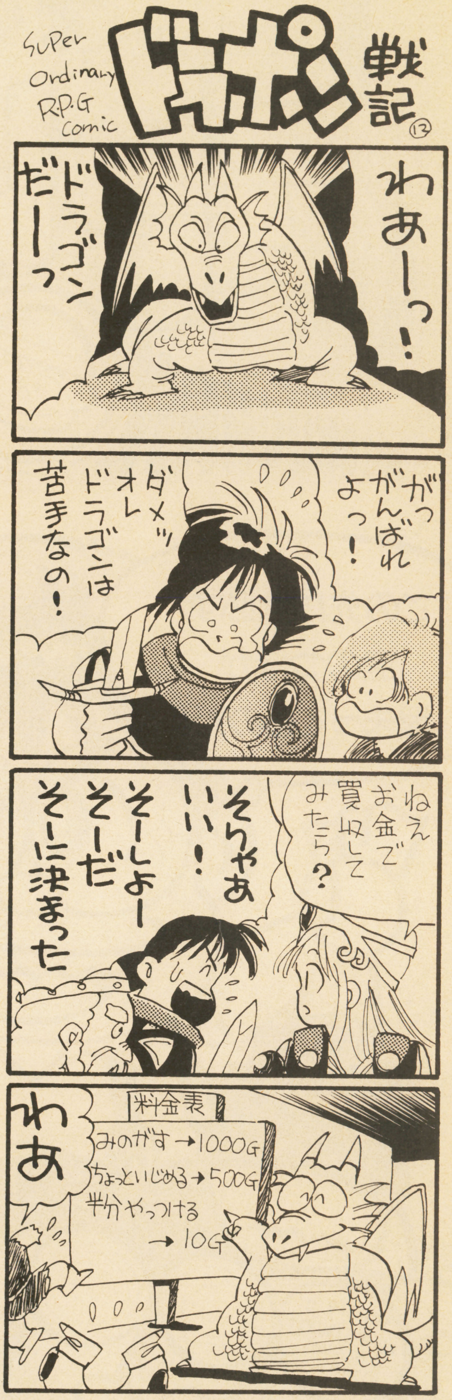
⬆富山県　宮貓陣さん　だれがなんの職業なんでしょうか？　今度は全身を描いてください。

DRAGON QUIZ CHECK

第2の冒険の復習

「③では、うまくとらえたとしてもウソをつかれるおそれもあるし…」(青森県・横沢直美サン)

相手にだまされたらどうしよう、という心配をする人が多かったね。でも、それはだいじょうぶなんだ。こちらに黒魔術師がいるからね。実は、近くにいる人の心を読める魔法があるんだよ。一般には「リード・マインド」と呼ばれている魔法だ。これはわりと初級の魔法で、彼ならこれを心得ている。だから、ウソはすぐばれちゃんだよね。白魔術師は仲間の命を救うためにも、ホントのことを言うしかないんだ。



おたより大募集

RPGワールドでは、ファミコンのファンタジーRPGに関するおたより、疑問、質問、イラストを募集。また、ドラゴンクイズ第5の冒険には解答のほかに、その理由も書いてね。しめ切りは12月7日。

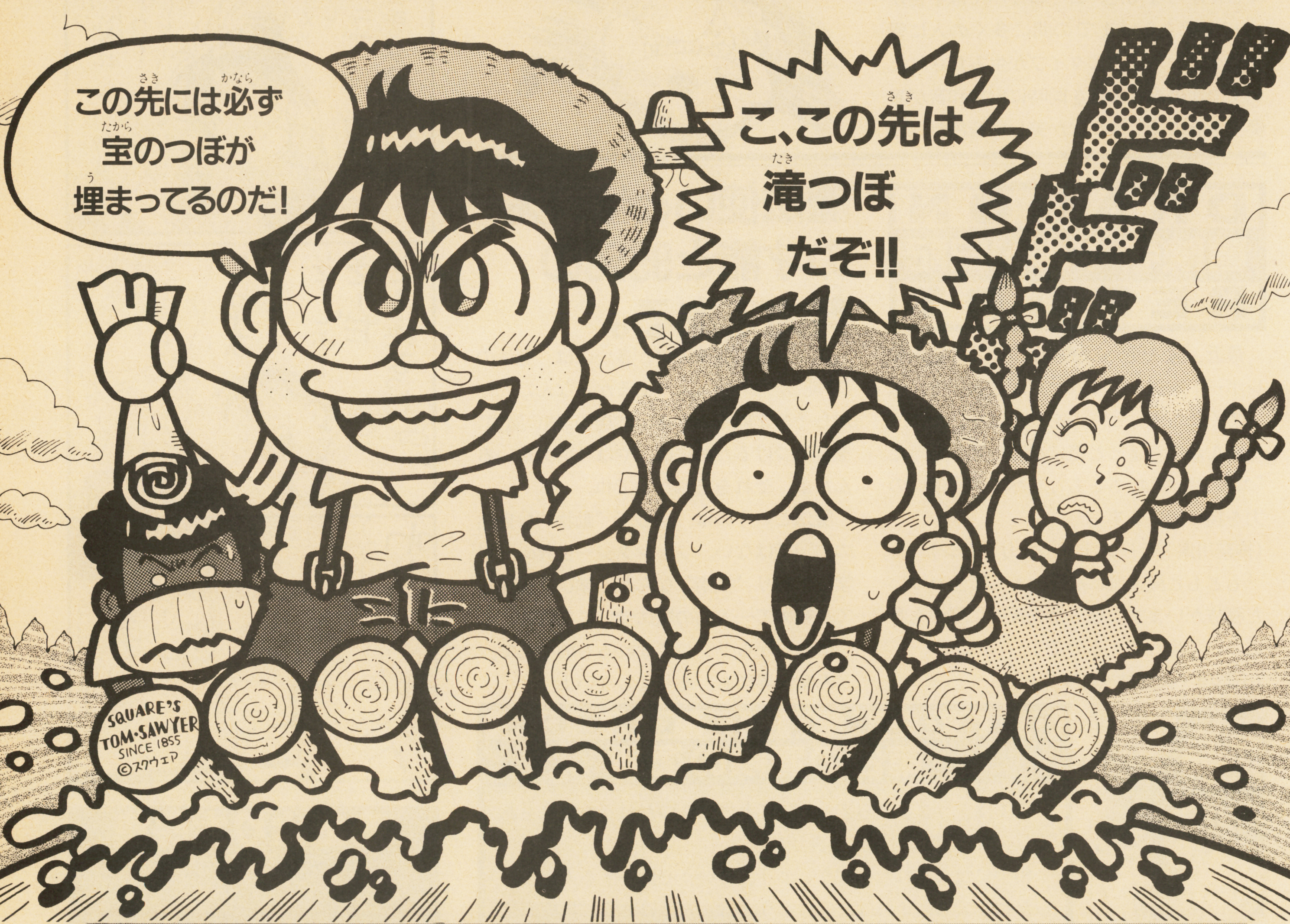
あて先は、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F ㊙ファミコン「RPGワールドOOO」係まで。

きくちゃん★どんちゃん

ごきげんファミコン

みんなで作る読者ページ

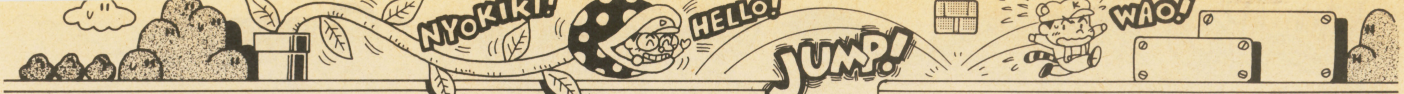
KIKUCHAN GOKIGEN FAMICOM DONCHAN



どんちゃん いやー、日本シリーズすごかったねー(古いけど)。巨人3連敗の後の4連勝! 昭和61年、広島が西武に3連勝した後、4連敗して涙を飲んだんだけど、その仇を巨人がとってくれたようで、セ・リーグファンのおいらは大感激! ファミコンでも、こんなに感動する野球ゲームがやってみたいよね。

きくちゃん 『スクウェアのトム・ソーヤ』のサンプル用ロムをやってみたのだ。きれいなグラフィックが印象的で、アメリカの雰囲気たっぷりってカンジ。奥ゆきのある戦闘シーンも新鮮で、楽しめるぞ!

『ごきげんファミコン』コーナー・ガイド➡

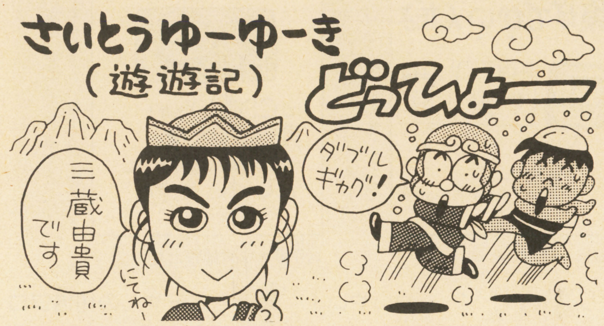


ごきげんヒットチャート

1位500MAC
2位300MAC 3位200MAC
4〜10位 100MAC
ハガキ300MAC

GOKIGEN HIT CHART 20

最近ムシ歯が痛い。奥歯に穴があいちゃったのだ。読者のダジャレを見て、痛みをまぎらわせようとしたら、大笑いして歯がかけちまったい！ あ、イタタ。ださいヤツ！

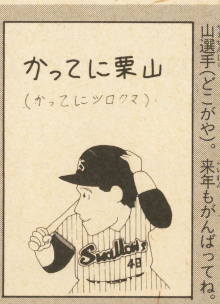


順位	ゲームタイトル	メーカー
1	ださいヤツ！ ダライアス	山口県 松田道治(忍)
2	ボーナス延期 ヴイナス戦記	三重県 パーピョン(遊)
3	デューダ リュッター	埼玉県 光KENJI(魔)
4	尿か大便 中華大仙	東京都 どんぱらどんぱ(武)
5	ダッコちゃん バットマン	佐賀県 塩田丸男(遊)
6	たたりじゃ マハラジャ	東京都 しょうちゃん(遊)
7	机屋と運送屋 スクウェアのトム・ソーヤ	茨城県 いだてん(僧)
8	みなみしんぼう 美味しんぼ	岩手県 太宰はん(遊)
9	定期検診 明治維新	高知県 テリオス(遊)
10	増毛プロセス！ 毛根伝説 激闘プロレス！ 闘魂伝説	大阪府 投稿小僧(遊)

今週のスポットライト

(井)目には目を、埴輪ハオ！ってか。ハオ磨き、タオ(顔)洗う。なんちゃって。

福井県・ちく太郎(魔)



(井)下がった眉毛が工藤静香に似ている栗山選手(どこがや)。来年もがんばってね。

三重県・風来坊(僧)

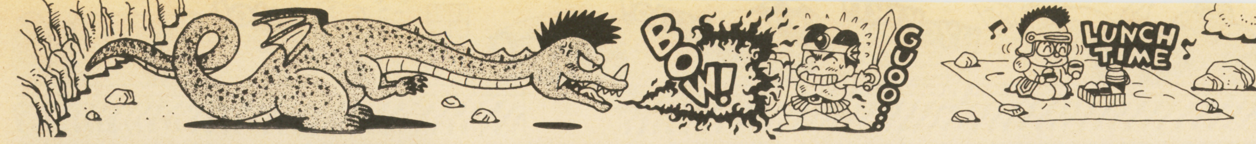
★もうすぐヒットチャート 50MAC

順位	タイトル	元ネタ	投稿者
11	休暇ないけん！	(中華大仙)	神奈川県・Square信徒(戦)
12	獣神ライガー	(究極タイガー)	山口県・松田道治(魔)
13	罰当番	(バットマン)	東京都・明貴破邪(忍)
14	コンクリート	(コンフリクト)	三重県・英ちゃん(遊)
15	豆腐	(東風)	神奈川県・バリバリ将軍(魔)
16	ジャンボくじ	(三國志)	福岡県・安本弘紀(遊)
17	帝都大戦	(中華大仙)	愛知県・えっボツですか？(遊)
18	はらたいら	(パラノイア)	広島県・一匹狼(僧)
19	ヌケル・ハゲール	(ケルナグール)	佐賀県・ドラエゴン(遊)
20	喜ぶ	(ロボコップ)	神奈川県・キノコ大王(遊)

●『ごきげんいちゃもん！』
ゲーム・メーカーに対するいちゃもんだよ!!

●『ごきげんタイム』
ゲームをやっていて感じた、さまざまな一瞬!!

●『ごきげん野郎』
キミのまわりにいる"妙なやつ"を教えてね。



ごきげん いちゃもん!

ハガキ	活字
200MAC	100MAC

みんな! 今週はジャイアンツ優勝記念だぜ! なんのこっちゃ!

(井)よく考えると、けっこうこわいね。「おとなしくなった」って、死んでんじゃないのか?

愛知県・岡戸孝宏(騎)

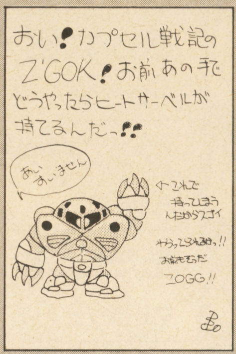
(井)サザエさんのアナゴくんみたいな顔しやがって。カラーで見ると色が黒くていっそう不気味!

新潟県・ぶるーどらごん(遊)

	1	2	3	4	5	6	7	R
A	0	3	0	0	0	0	6	9
G	3	0	4	0	0	3	X	10

(井)それより何より、パンダやウサギが野球やることの方がよっぽど不思議やがな。

岐阜県・後藤貴人(騎)



(井)それより何より、ドラえもんがはし持つことの方がよっぽど不思議やがな。あれ、同じパターン!?

茨城県・PSYCO(僧)

(井)「みんなをおどろかしてやれ」って、あんたの顔の方が驚きまんがな。顔かで海堂、なんつって。

茨城県・いだてん(武)

(井)ドライブっていうくらいだから、車とまちがえて買ったら、どーすんだ! いねーか、そんなヤツ。

岩手県・桃太郎戦士(騎)

おい! マネマネ! てめぇ、ゲームなんか出てねえで、フジTVのものまね番組でも出てた方がずっと儲かるぞ! 悪いこといわねえから転職しろ!

岩手県・桃太郎戦士(騎)

(井)清水アキラのサンダーバードより、いいかもね。淡谷先生に怒られないようにね。

やい『MOTHER』!「エンディングまで泣くんじゃない」だと。親が死んでも泣いたらあかんのかい!

大阪府・ロトのちゅりゅぎ(忍)

(井)あくびで泣いてもダメかいな!?

やい、イマジニア!『松本亨の株式必勝学』の次は『井崎脩五郎の競馬必勝学』だとぉ。まったく必勝学って文字をつければいいってもんじゃあないんだぞ!

広島県・一匹狼(武)

(井)競馬必勝学をやったら、ファミリージョッキー絶対勝てるかなあ!?

やい、PCエンジンの『ヴァリスII』! Iも出さないうちから、いきなりIIか。物事には順序ってものがあるんだ。少しは考えろ!

茨城県・PSYCO(遊)

(菊)そんなこと言ったら、『ドラゴンスレイヤーIV』の立場がないじゃない。

(井)それを言うなら『1943』はどーなるんじゃー! いきなり4ケタだぞ!

(菊)あれは違うって!

『エモやんの10倍プロ野球』はいったい何が10倍なのだろうか?

大阪府・沼山沼夫(遊)

(井)値段が10倍だったら、こえーなー!

やいやい! 最近『エモやんの10倍プロ野球』やら『寺尾のどすこい大相撲』などが出るそうだが、この調子じゃ『鈴木大地のバサロ指導』まで出ちまうぜよ!

愛知県・がりII世(遊)

(井)しまいにゃ、『猪木のよっしゃー選挙戦』なんかまで出ちゃったりして。

やい『ケルナグール』! 何で山賊や、やくざ者が闘う前におじぎをするんだよ!

東京都・明貴破邪(魔)

(井)そりゃ、中国は礼儀を重んじる国ですから。なかなか、さわやかでいいアルヨ。

やいタイトー! CMでゲームの画面より、ゆうゆの方が多く写ってるぞ!

宮城県・東西南北白発中(遊)

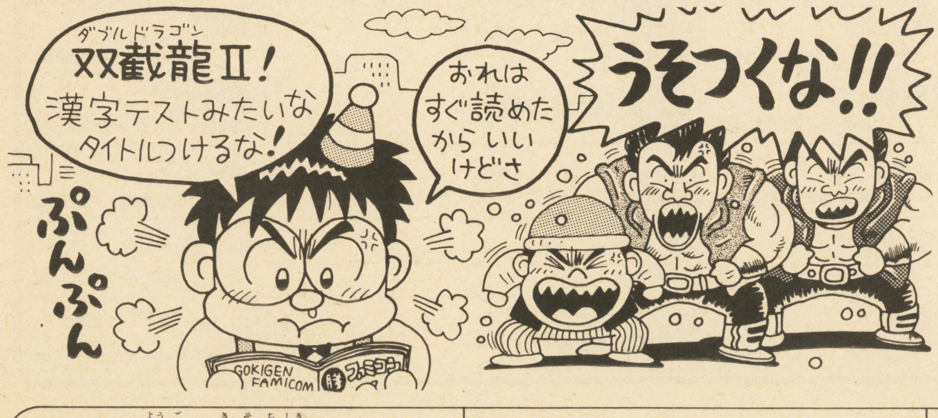
(井)いーの。おいらはそっちの方が見たいの!

BPSさん。『テトリス』のエンディングがむなしかったので、その裏面として、ブロックが下から上へ上がっていくゲームを作ってほしかった。

香川県・ものさし一号(僧)

(菊)どーやってコントローラ操作するんだ!

(井)逆立ちしてやればいいんだよ。

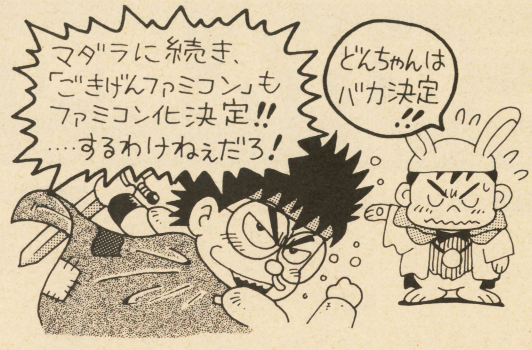


●『ごきげん用語の基礎知識』 ゲーム用語を使ったダジャレ会話を作ってね。

●『ごきげんヒットチャート』 ゲームタイトルをダジャレにしてね。

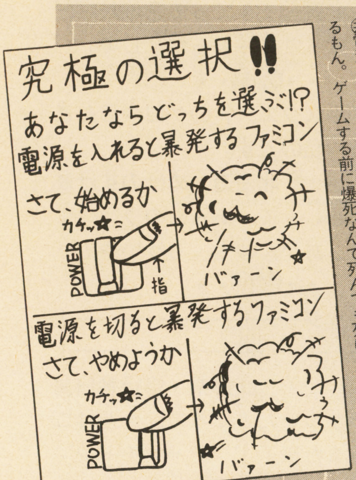
●『ごきげんベスト3』 ゲームなんでもベスト3!! オチもつけてね。

300MAC ごきげんランド



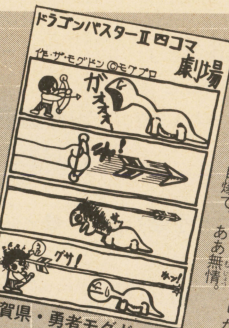
冬はこたつでギャグを読む。このひとときが幸せなのだ。

今回は2コマ、4コマまんががおもしろかったなー。でも字が小さくてボツになったハガキも多かったよ。なるべく文字は大きく書こうね。



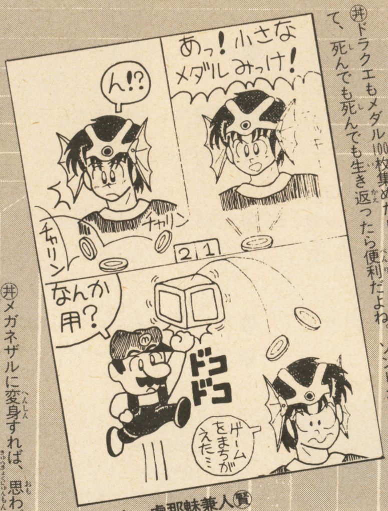
三重県・英ちゃん(僧)

(井)電源を切ってから爆発した方がいいなあ。最低1ゲームはできるもん。ゲームする前に爆死なんて死んでも死にきれませんぜ。



滋賀県・勇者モグドン(武)

(井)そうそう、モンスターを狙ったつもりがあせってハズれて自爆で、ああ無情。

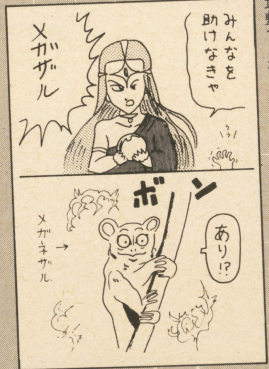


大阪府・虎那魅兼人(賢)

(井)ドラクエもメダル100枚集めたら1UPしたりして。無限増殖して、死んでも死んでも生き返ったら便利だよね。ゾンビか!

岩手県・桃太郎戦士(騎)

(井)マネマネの正体は杉兵助師匠だったのか。だったら、かたいせんべえ攻撃だ!

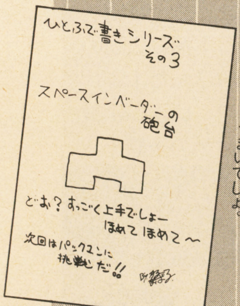


岐阜県・後藤貴人(賢)

(井)メガネザルに変身すれば、思わずかわいくて、敵が攻撃できなくなるという究極呪文だな(ウソーん)。

長野県・修行者R(戦)

(井)筋肉モリモリの獣王マンがブラウスを着るなっちゅーの!しかしこの顔、何の獣かわからんがな。

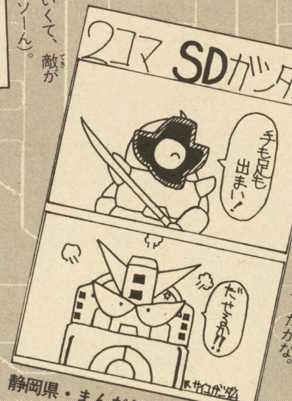


神奈川県・かるなばる(騎)

(井)じゃあ、おいらはSTGの敵の弾だ!「○」どう、うまいでしょ。

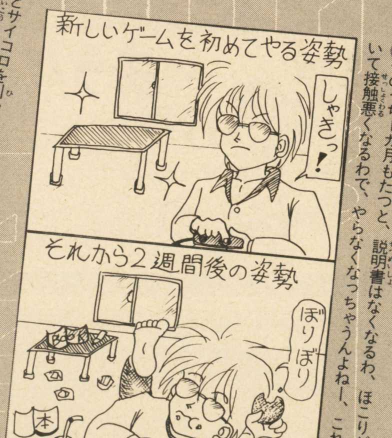
大阪府・DAO(僧)

(井)ー、2コマ目のにこやかな顔とは、うらはらのシュールなオチ。体感RPGって、こんな体感は味わいたくないってば。



静岡県・まんだら摩陀羅(僧)

(井)サイコとサイコロを引っかけるなんて、バンダイサイコー(最高)!う、ちと苦しかったかな。



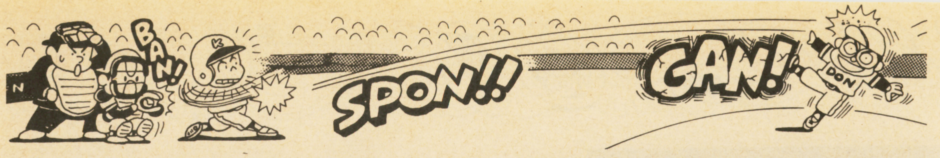
長野県・修行者R(戦)

(井)そのうち一カ月もたつと、説明書はなくなるわ、ほこりがついて接触悪くなるわで、やらなくなっちゃうんよねー、これが。

●『これはコワイ!!』
ゲームで"あったらコワイ!!"と思うことを書いてね。

●『ごきげんランド』
ギャグ・イラストは、こちらまで。

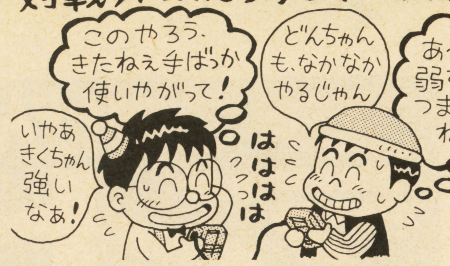
●『ごきげんピカソ』
まじめなイラスト・コーナーだよ。



ごきげん横町200 MAC

きくどんと憩いのひととき。楽しいお便りコーナー！

対戦テトリスにうずまく人間模様



横町 どんちゃーん。友だちにファミコンなんかやってると、もてないよって言われてしまいました。本当ですか？

東京都・ダンディ北沢㊨

●どん「そんなことないよ。もてるってば。ヨッコイショ。ほら、軽いもんだ」
●きく「ファミコン持ってどうすんじゃ」
●どん「ばれたか！」

★★

横町 ドラクエⅣの小さなメダルのことだけど、あれはゲーム攻略には直接関係ないっていうけど、そういわれるとよけい集めたくなりますよね。

福岡県・Marlboro㊨

●きく「集めた枚数によって、お店じゃ売ってないアイテムがもらえるんでしょ。宝探しゲームみたいで、おもしろいよね」
●どん「でも、勝手にひとんちのメダルとっちゃって、いいのかなあ？」

横町 ソビエト製のテトリスが日本でも出来るのは、やっぱりペレストロイカのおかげだと思う。

東京都・明貴破邪㊨

●どん「は？　バレステロス？」
●きく「そりゃ、ゴルフ！」
●どん「ブダペスト？」
●きく「そりゃ、ハンガリーの首都！」
●どん「ハッハッハ。まあ難しいこと言わんと、ゲームができればいいじゃないの」
●きく「ごまかすなってーの！」

★★

横町 テトリスに贈る言葉「もはや手遅れ」「後悔先に立たず」

神奈川県・れいな㊨

●どん「このブロックはあっちにはめようかな。こっちにしようかな。あ、あ、ガチーン！　しまった！　ってよくあるよね」
●きく「どんちゃん、ヘタだからなー」
●どん「そこまで言う!?」

横町 そんなヤツいねえよシリーズ！「ファリアを買ってきて！」と言われたが聞きまちがえて、マツダのファミリアを買ってくる父ちゃん！

岩手県・桃太郎戦士㊨

●どん「そんな父ちゃんがいたらいいなー。サンダーバード買ってきてって言ったら、ブルーバード買ってきちゃったりして」

★★

横町 チャイルズクエストのゲロやうんこは何を隠そう、私のです。

北海道・ぬけのすけ㊨

●どん「何が悲しくて、あんたのウンコにヨイショせな、あかんの！　もういや！」

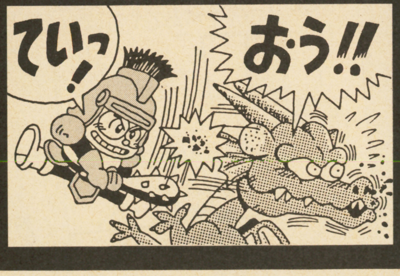
★★

横町 ノッリッダ――――――――――！
載りだ――――――――――――――！

長野県・修行者R㊨

●どん「オチがついたところで、今週はこの辺で。笑点また来週！　チャンチャン」

第2回 帝王グランプリ



賢者 ②ミーハー石井、虎那魅兼人
①後藤貴人
騎士 ③青葉、幼・チェン、桃太郎戦士
②安藤充謙、岡戸孝宏
①かるなばる、修行者R
戦士 ②NIKU丸
①ターボジジ、ノルド、まどやん
Square信徒
魔術師 ②騎竜少年、明貴破邪、バリバリ将軍

このところ、順風満帆と展開していたFレースに、あのサンフランシスコ大地震並みの大異変が勃発！　ぬあんと、前回チャンプの桃太郎戦士が今週4本掲載の固め打ちで一気にベスト6にくいこんだ！
眠れる獅子は目覚めたか？　いよいよ役者がそろったぞ。なにやら激動の予感！

賞品
●帝王…帝王の？、スーパーファミコン、まるまる1ページ特集記事プレゼント
●皇帝…スーパーファミコン
●勇者…お好きなカセット1本
●賢者〜武闘家…それぞれ階級に応じた㊋グッズ
●僧侶…僧侶ワッペン　●遊び人…遊び人シール

階級表

遊び人		僧侶		武闘家		忍者		魔術師		戦士		騎士		賢者		勇者		皇帝		帝王
1枚で	1枚		1枚		1枚		1枚		2枚		2枚		3枚		3枚		4枚		5枚	

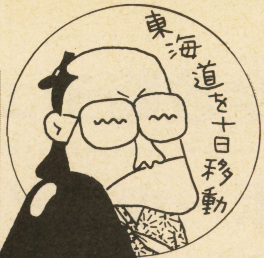
〈システム紹介〉載ったハガキの枚数により、称号がもらえます。階級表にある矢印の下の数字は、次にレベルアップするのに必要なハガキの枚数。「帝王」が出たら、その者を優勝者としてレースは終了!!　各階級ごとに素敵な賞品をプレゼントします。MACもたまるし、一石二鳥だね。キミも帝王をめざせ!!

〈投稿の注意〉原則的に1枚のハガキにネタは1つ。なるべく黒のマジックかサインペンを使ってね。ペンネームは8文字まで。ハガキの表に住所・氏名・年齢を忘れずに!!　ハガキの掲載時期は2カ月以上先になることも。盗作は厳禁だよ!!

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F
㊋ファミコン編集部「○○○」係
（○○○には各コーナー名を入れてね）

スケルトン甲田の

おまかせQ&A



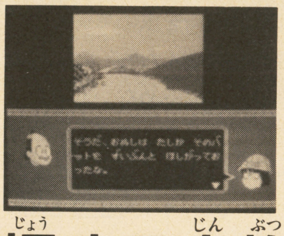
御存知 弥次喜多珍道中

いいなずけのおはるちゃんとのケンカがもとで、江戸っ子の弥次さんは相棒の喜多さんといっしょに旅に出た。その行く先々で起こるヘンテコリンな出来事。はたして、何が2人を待っているのか!?

……………クリアのしかたは1通りだけじゃない…………

アドベンチャーゲームというと、ある1本の流れにそって話が進んでいくものと考えがち。ところが、このゲームはそうじゃない。全部で6章まであるシナリオには、2～4通りのクリア方法が用意されていることもある。1度クリアしても、もう1度プレイしてみれば新しい発見があるかもしれないのだ。そのうち、今回は一番基本的な方法だけ紹介していこう。

たとえば、パート1では…

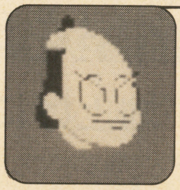


ひょんなことから、倒幕をたくらむ由比正雪の手助けをすることになってしまった。倒幕ボールというアイテムを探しにいくんだ。

いつの間にか、由比正雪を捕えた人物とカンちがいされてしまう。弥次さんたちは、べつに何もしてないのに…。こいつは楽チンだ。

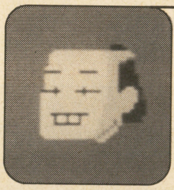
……このゲームに登場する人物たちを紹介しよう……

弥次さんと喜多さんは、旅先でいろいろな人物に出会う。ここでは、そのほんの一部を紹介しよう。これらの人々は、2人に協力を求めてきたり敵対したりと、関わりかたはさまざまだけど、みんな重要な人物であることはマチガイない。ゲームを始める前に、どんな人物が登場してくるのかをチェックしておこう。2人がこの人たちとどんなドラマをくりひろげるのか、お楽しみに。



弥次郎兵衛

いわずとしれた本編の主人公。バリバリの江戸っ子でイジっぱりなところもある。



喜多八

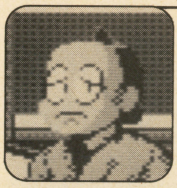
弥次さんの相棒。クールな性格で、弥次さんの暴走を止めてくれる…といいんだけどね。

おはる

弥次さんのいいなずけ。旅に出てしまった弥次さんの後を追って旅に出るのだが…。

由比正雪

幕府転覆を企む革命家。革命を成功させるために必要な倒幕ボールを探している。

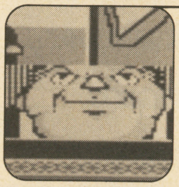


やすお

浜松で出会う宿屋の主人。地上げにあって、宿屋を手放すか手放さないかのせとぎわにいる。

おすみ

やすおとは恋人同士。ところが、2人の結婚に反対の父親が、いやがらせに地上げをはじめた。



にばりき親分

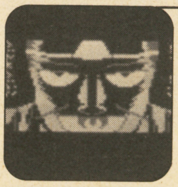
というわけで、おすみの父親。昔はやさしい親分だったのに、最近はすっかりワルになった。

松尾芭蕉

めし屋で、2人のために復活の俳句を教えてくれる。早い話がパスワード屋さんなのだ。

ナゾの老人

伊勢で出会う老人。弥次さんにヒントを与えて去っていく。〝かっかっか〟と笑いながら登場。



信長の亡霊

天下統一の野望をはたすために復活した信長の亡霊。熱田の神宮で力をたくわえている。

©HAL研究所／ハイパーウェア　イラスト／中野豪

由比〜桑名まで 4章までの完全攻略チェックポイント

1章

- 行列の人たちに、並んでいる理由を聞き、列の前へ
- 庄屋から由比正雪についての情報をイロイロ聞いておく
- 屋敷前の女おかっぴきを説得して、屋敷の中に入りこむ
- 正雪と勝負するが、捕まってしまい手つだいをすることになる
- 洞くつへ行き倒幕ボールを探すが、結局見つからない
- 庄屋へ行って、この町に伝わっている昔話について聞く
- 屋敷へ戻り、かさを手に入れてもう1度洞くつへ行く
- 庄屋で聞いたヒントをたよりに、洞くつの中へ入る方法を見つける
- 洞くつの中でネコを見つける。ネコをつかまえ、洞くつの外へ
- おかっぴきと捕り方が待ちぶせている。女の子の声が聞こえる
- 正雪はネコの秘密をつきとめ、姿が見えなくなってしまう
- 弥次さんたちはバットを手に入れ、次の宿場へと向かう

倒幕ボールはどこにある?

1 屋敷内に入ろう

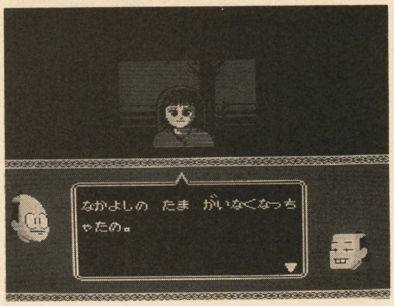
屋敷の前にいる女おかっぴきのおさいは、2人を正雪の仲間だとカンちがいしている。ここでは喜多さんの知恵をかりて、手形を見せてみよう。信用して、中に入れてくれる。でも結局は正雪のたくらみに力を貸すことになってしまうのだけどね。

2 洞くつから脱出

倒幕ボールを求めて洞くつに入った正雪と弥次さんたち。ところが中は真っ暗で、奥に進めないし、ひきかえしもできない。ここで耳をすますとネコの声が聞こえてくる。このネコを捕まえてから、もう1度正雪と相談してみよう。

3 捕り方が現れたら

洞くつから出ると、おさいがひきいる捕り方たちが待ちうけている。でもここでは捕り方よりも、もっとまわりに気を配ってみよう。すると女の子が見つかるはず。すべてのカギは、この女の子がにぎっている。洞くつで捕まえたネコを見せてみよう。



⬆この女の子、ネコのタマがいなくなったといって泣いている。ひょっとして…。

2章

- 宿屋に泊まるのをやめろという男を追いはらう
- 宿屋の主人、やすおからさっきの男について事情を聞く
- やすおの恋人おすみが登場。にばりき一家のことを教えてくれる
- にばりき一家になぐりこみ。しかし、負けてしまう
- すまきにされ、海に放りこまれたところをやすおに助けられる
- 町で道具屋を見つけて、武器を手に入れる
- 武器を持って、再度にばりき一家になぐりこみをかける
- 子分には勝つが、親分に負ける。すまきにされ、海へ放りこまれる
- もう1度なぐりこむかの質問に“あきらめる”と答える
- やすおとおすみは、2人きりではたしあいに出かける
- ナゾの男に、助人用の木刀をつくってもらう
- 木刀のおかげで、やすおが決闘に勝って一件落着する

浜松の宿屋を地上げから救え!

4 宿屋が地上げに

宿屋の前に出てくる男をやっつけたら、宿屋の中へ入っていこう。この宿屋の主人に、宿のことかいろいろな事情を聞くと、地元のにばりき一家の地上げにあっていることがわかる。ひととおり話を聞くとおすみが登場する。彼女からも話を聞いておこう。

5 にばりき一家へ

2人の話を聞きおえたら、にばりき一家へなぐりこみをかけにいこう。町であたりを調べると、にばりき一家の場所がわかるはずだ。さっそくなぐりこんだものの、なぐってもけってもまるで通用しない。結局、そのうちに負けてしまうのだ。

6 親分には勝てない

やすおとおすみに助けられたあと、もう1度町へ行くと、今度は道具屋が見つかる。ここでなぐりこみに使う武器を手に入れておこう。これを使うと子分には勝つことができる。ところが親分には通用しなくて、またもや負けてしまう。

⬆あきらめてやすおに勝負をまかせよう。すると、こんな人物が現れ、決戦用の木刀を作ってくれる。

3章 信長の亡霊をやっつけろ

7 めしやへ行くには

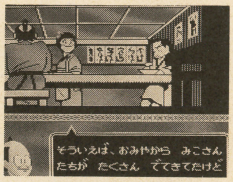
町の中には3人の人物がいて、それぞれ情報を教えてくれる。でも1回ずつ話しただけで満足しちゃいけない。女の人にはもう1回話しかけてみよう。すると、めしやで働いている情報通の友だちのことを教えてくれる。めしやへは、いったん宿屋へ行って、そこから移動することができる。

8 3人の巫女に会う

めしやで神宮から逃げてきた巫女たちの情報を聞いたら、神宮の参道へ。ここで巫女を大声で呼ぶと、3人の巫女たちが登場する。この巫女たちに話を聞くと、いっしょに逃げだした神主は寺にいるという。この神主に聞けば魔物のことがわかるかもしれない。

9 お寺への行き方は

ここでいったん町の入口へ戻り、そこにいる老人と話すとお寺の位置がわかる。とにかく、いなくなるまでしつこく話しかけよう。お寺へは町から移動することが可能。



⬆この情報を聞いたあとで、町の外へ行ってみよう。

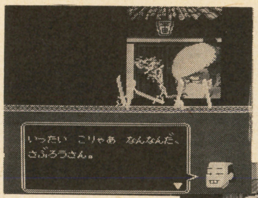
10 お寺へ行こう

お寺へ行くと神宮の神主がいる。この神主も魔物のことはよく知らない。でも、代わりに言いつたえに残る神剣くさなぎならば倒せるかもしれないと教えてくれる。

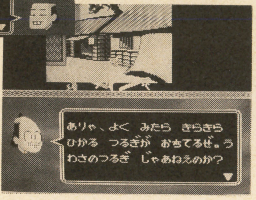
⬆巫女たちは、神主が寺にいると教えてくれる。

11 剣は何本必要か

お寺で神主の話を聞いたあとは、あちこちで剣が見つかる。でもこんなもの何本持っていたって信長の亡霊には勝ち目がない。この剣はくさなぎの剣と交換するためにあるんだ。熱田の宮に関係ある数字と同じ本数を持っていればいい。ヒントは町人の言葉にあったはずだよ。



⬅こんなところから剣が出てきた。それにしても、なんでこんなにあるんだろう。



➡剣を取ると、全部で何本あるかを喜多さんが教えてくれる。

12 くさなぎの剣入手

くさなぎの剣を手に入れるには、ちり紙交換車で剣を交換しなくちゃいけない。ところが、このちり紙交換車は1度信長に会ったあとでないと現れないんだ。しかもランダムで現れるので、なかなかでくわさない。とはいっても、登場するのは町だけなので、行ったり来たりで何度も町へ足を運ぶようにすれば登場するはずだ。

13 信長の亡霊を倒せ

くさなぎの剣を手に入れれば、信長の亡霊なんてどってことない。剣を使えば、1発で倒すことができる。でも、そのまえにいろいろと話をしておくのも忘れずに。

⬆剣は、かならずくさなぎの剣にしておこうね。

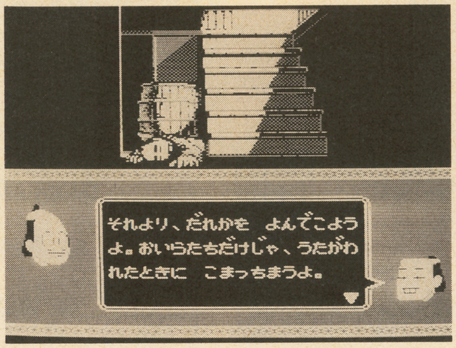
- 町の入口にいる人たちと話をしたら、さっそく町の中へ
- 町にいる人たちに、いろいろと話をきく
- 女の人に2回話を聞くと、めしやの女の子が事情通だという情報
- 宿屋でいろいろな情報を聞く
- めしやで、女の子から神宮の巫女たちの話を教えてもらう
- 神宮の参道で巫女たちを呼ぶと、巫女たちが現れる
- 神宮の巫女たちから、神宮の神主がお寺にいるという情報を聞く
- 宿屋では、うらないの店へ行ったかという情報が聞ける
- うらないの店でうらなってもらうとヒントが聞ける
- 町の入口へいったんもどる
- 町の入口で老人からお寺への行き方を教えてもらう
- お寺でタバコをすっている男と話し、神主がいることを確認する
- 神宮の神主に会い、くさなぎの剣についての情報をえる
- 町の入口を探すと18本の剣を見つけることができる
- 町を探すと23本の剣を見つけることができる
- 寺を探すと11本の剣を見つけることができる
- 参道を探すと15本の剣を見つけることができる
- 宿屋を探すと12本の剣を見つけることができる
- 鳥居のところで剣を使うと、境内への道が開かれる
- 神宮の中へ入り、信長の亡霊とご対面する
- 剣を使うが、信長のほうが1本多く効果なし。逃げかえる。
- ちり紙交換車が町に出現、剣の本数によってくさなぎの剣と交換
- くさなぎの剣を持って、ふたたび信長の亡霊に挑戦する
- くさなぎの剣を使って、信長の亡霊をやっつける
- ひとりだけ逃げおくれていた巫女が出てくる
- 巫女からくびかざりを伊勢神宮の館長にとどけるように頼まれる
- くびかざりを受けとり、伊勢にむかって旅をつづける

4章　船の上で殺人事件が！

- 船上で見知らぬ男と出会い、いろいろと話をする
- 男を追って船底へ行くと、男が殺されている
- 船の親方を呼んで、死体やその近くを調べる
- 船頭から船底に入った客たちを教えてもらう
- 船底に入った人物たちを呼びだして尋問をする
- つち、懐剣などの証拠品を手に入れて容疑者たちに問いつめる
- 現場へ戻って、もう１度死体を調べる
- 犯人をつきとめ、事件を解決させる

14 まずは親方を呼ぼう

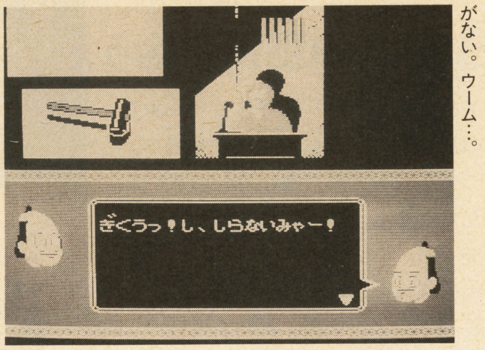
死体を発見した２人。このまま黙っていたんじゃ犯人にまちがえられてしまう。というわけで、早いとこ親方を呼んでこよう。親方に事情を話した２人は、結局犯人捜しをすることになる。死体の近くを調べたら、船頭を呼んでもらって現場に入った人物を教えてもらおう。すると、３人の人物が浮かび上がってくる。この中に犯人がいるはず。呼びだして調べよう。



➡げっ、人が死んでいる。犯人にまちがわれないうちに誰かを呼んでこよう。

15 容疑者たちを調査

なんと、容疑者は３人とも死体がそこにあったことに気づいていたと証言する。そこで１人ずつじっくり取り調べると豊山からつちを、順次から懐剣を手に入れることができる。これらの証拠品をもとに、またそれぞれ３人を問いつめる。こんなことをくりかえしていると、そのうち喜多さんが、もう１度現場を調べてみようと言いだすはずだ。そこで、再度現場を調べてみよう。

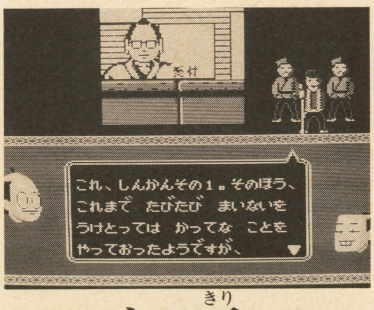


➡どいつもあやしいんだけど、今イチ決め手がない。ウーム…。

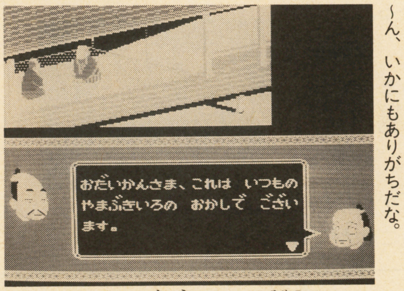
残る２章では、どんな珍道中が…

5章　ついに伊勢に到着。そこでは…

前章のラストで、竜巻にさらわれてしまったおはるちゃん。でも、この章では彼女を見つけだすことはできないのだ。そのかわり見つけなくちゃいけないのは、伊勢神宮の管長さん。熱田の巫女からあずかったくびかざりをわたさないといけないんだ。そのためには、つぼの盗難事件を解決したり、密輸をしている悪人をこらしめたりと、いろいろやることがたくさんあるのだ。

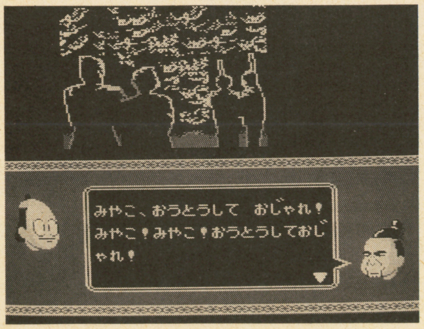


➡管長に会えず、神宮の中をウロウロした結果がコレ。



➡悪代官と悪徳商人の裏取引き。う〜ん、いかにもありがちだな。

6章　ナゾの霧につつまれた京の都



➡誰ひとり京都に入れない。よし、ここは三種の神器を使ってなんとかしよう。

➡二条城に今川義元の亡霊が…。てことは、魔物というのは、ひょっとして!?

京の都をおおいつくす暗雲。これは魔物のしわざなのだ。そして、その魔物こそ…おっと、いまはまだナイショ。とにかく、最後の敵との対決のときが、せまりつつあるのだ。そして、ここにはいとしのおはるちゃんも…。三種の神器を手にしたスーパー町人弥次さんは、京都を救い、おはるちゃんを救いだすことはできるのだろうか。それは、キミの頭脳しだいなのだ。

RPG&AVGのための お・ま・か・せ 一問一答

RPG&AVGの疑問なら、なんでもおまかせ！ キミたちの疑問にバッチリお答えしちゃう新コーナー誕生！

ウイザードリィ　ワードナが倒せない

ワードナが強くて倒せません。パーティは、L12ロード、L8ロード、L7忍者、L12魔法使い、L13盗賊、L12ビショップです。　滋賀県　多田尚吾

こればかりは、レベルをあと5つぐらい上げないとどうしようもない。それにこのパーティ編成だと、僧侶系の呪文がレベル3ぐらいまでしか使えないんじゃないかな。ビショップとロードの2人をはずし、戦士と僧侶を育ててパーティに加えたほうがいいだろうね。

リンクの冒険　かげのリンクの倒し方

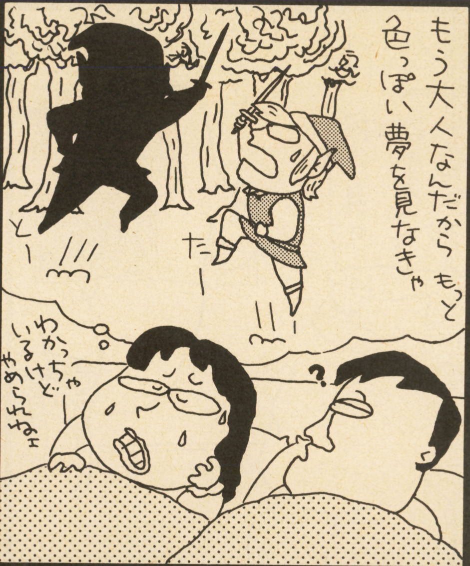
リンクの冒険の最後の戦いで、かげのリンクが強くて、強くて…、どうしても倒せません。いい方法があったら教えて下さい。　大阪府　田中一子

かげのリンクのアクションは、リンクとパターンが同じ。ということは、攻撃のときにスキができるはずだ。でも、実際そこを狙ってもうまくいかないんだよね。そこで、画面左はじで、しゃがんだまま剣をふりつづけていよう。けっこう楽に戦えるはずだ。

ウルトラマン倶楽部　最終ステージに入るには

最終ステージのトビラは見つけたのですが、入ることができません。アイテムはタマゴと呪文とカギを持っているのですが…。　大阪府　田中一子

氷河ステージへ戻り、ガンダーを倒してゆきこを手に入れて下さい。そしてウーに会うとブレスレットがもらえます。最後のステージへは、トビラの前でカギ、呪文、ブレスレットの順で使うと行けるはずです。タマゴは呪文をもらうためだけのアイテム。もう必要はありません。



マニアックマンション　チェーンソーの燃料はどこ

ウェンディとバーナードを仲間にプレイしているのですが、チェーンソーの燃料がどうしても見つかりません。どこにあるんですか？　群馬県　ダックボーイ

結論から言うと、この組み合せならチェーンソーは必要のないアイテムです。おそらく、燃料なんてどこにもないんじゃないかな。AVGでは、このように意味のないアイテムや場所が存在することもあるんです。深く気にせず、ゲームを先に進めて下さい。

ミネルバトンサーガ　青い玉が見つからない

赤い玉と緑の玉は見つかったのに、青い玉がどうしても見つかりません。どこに行けば見つけることができますか？　東京都　仲野谷八重子

赤い玉を見つけたラバン城があるよね。実はあの城の地下にゴルゴンの迷宮という大迷宮があるのだ。この迷宮の中の青い玉が隠されているわけ。とてつもなく広い迷宮だけど、入口から案外近いところにあるから、がんばって探してみてほしい。

遊遊記(前編)　砂漠で悟空に会えない

2章の冒頭で、砂漠の旅に出たのですが、いつまでたっても悟空のいる岩牢が見つかりません。どこを探せばいいのでしょうか？　福岡県　山根裕太郎

悟空のいる岩牢は、見つけるものではなくて見つけてしまうものなのだ。つまり、移動するだけで見つけられるということ。でも、ただ移動していてもダメ！ ま、砂漠の旅でのどがかわくことだし、水でも飲んでみよう。それから移動すれば見つけられるはずだ。

遊遊記(前編)　八戒の変装を見破るには

八戒が三蔵法師に化けているシーンで、どうしても八戒の変装を見ぬけません。どうすれば、見破ることができるの。　石川県　水田まり

ここでは〝ひとかえる〟コマンドを活用するのだ。まず、悟空で八戒の化けた法師と話すと、言葉づかいがおかしいと気づく。ここで三蔵に〝きんこじゅ〟をとなえさせてから、悟空がニセ法師を見る。するとヘンだということに気づくから、あとは実力行使あるのみだ。

おまかせQ&A

ウィロー　倒せない敵がいる

ウィローをブタに変える魔法を使う敵や、2匹に分裂する敵が倒せない。こいつらを倒す方法があったら教えて下さい。

奈良県　池山清純

湖シーフからシーフの森へ向かう道の途中で、デビルアイという剣が手に入るはず。この剣を使えば倒せる。この剣は、魔法を使う敵だけに有効という不思議な剣なんだ。でも、普通の敵にはまるで効果がないから、武器の持ちかえを忘れないようにね。

天地を喰らう　袁術をやっつけたけど

南陽城で命ごいしてきた袁術にトドメをさしてしまったけど、見逃してやればなにかいいことあったのかな？　それが気になって…。

静岡県　伊藤園子

ここは袁術がしつこいので、ついつい見逃しがちなところ。でも、決して見逃してはいけないんだ。せっかく命を助けてやっても、恩がえしもなしで、捨てゼリフを残して去っていくだけ。おまけに冀州では、袁紹といっしょになって攻めてくる。ほんとイヤな奴だよね。

悪魔の招待状　助手の亡霊を消すには？

台所のとなりの部屋で隠し金庫を見つけたのに、助手の亡霊が出てきて中にあるものが取れない。どうすればいいの？

宮城県　千田昌子

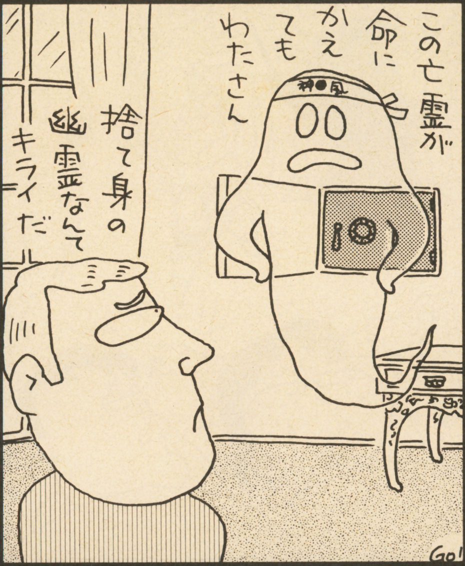
この部屋では、やたら〝くも〟に関係のあるメッセージが多いでしょ。そう、ここではクモを使うんだ。すると亡霊が逃げだすぞ。でも、ここのアイテムはクリアには関係ないから無理をすることはないだろう。クモの手に入れ方は自分で考えてみてね。

悪魔の招待状　ときどき不気味な声が…

ときどき不気味な声がしてきて、そのうち、何もしていないのに主人公が死んでしまいます。これは、いったい何が悪いの？

千葉県　浦安のミッキー

ひょっとして、助手の部屋に入ったときに〝ルビーの星〟というアイテムを取らなかった？　実はコレ、助手の呪いがこもった呪いのアイテムなんだ。不気味な声も、突然死んでしまうのも、みんなこのアイテムのしわざ。裏庭へ行ったときに捨ててしまおう。



北斗の拳3　サウザーを倒したら…

サウザーを倒し、コウリュウに水影心を教わったあと、どこへ行けばいいのかわからなくなってしまった。どこへ行けばいいの？

東京都　羽田正太郎

この次に行くのは、海の向こうにあるトキの故郷。ここへ行くには、シュウの村から舟に乗ればいいのだ。南斗の町からずっと南東の方角にシュウの村があるから、まずはここをめざそう。小さな村で見つけにくいけど、マップのはじにそって歩けば見つかるはずだ。

北斗の拳3　帝都の入口はどこにある

ソリアを倒したあと、帝都の入口が見つからない。いったいどこから中へ入ればいいのかな？

三重県　岩本隆

ソリアが出る場所のすぐそばにある大きな建物が帝都。ここの入口はちょっとわかりにくいんだけど、普通の建物と同じような入口がちゃんとあるんだ。だから、べつにカギが必要とか、誰かに聞かなくてはいけないなんてことはないんだよ。どってことないでしょ！

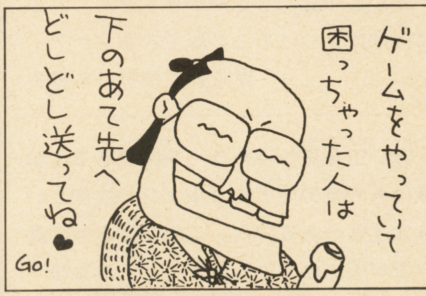
北斗の拳3　ジャギが強くて倒せない

ジャギのいるベナルドタウンへ行ったのですが、強くてなかなか倒せません。どうすれば倒すことができますか？

神奈川県　北村健

ジャギは16レベルくらいまで成長していれば楽に倒せる。でも、ベナルドタウンのザコは秘孔を使うので、なかなか経験値をかせぎにくい。そこで、さきにペルーネに行ってしまおう。ここのザコも強いけど、秘孔を使わないので、経験値かせぎにはもってこいだ。

そして途方にくれてしまったキミに



〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊞ファミコン編集部　Q&A係

郵便はがき

102-

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
ファミリーコンピュータゲームマガジン
マルカツ
㊖ファミコン 編集部
「クリスマス大プレゼント⑳」係行

付録の中で買いたいゲームを3本あげてください	
P75からのRPGワールドについて答えてね	1.漢字にふりがなをつけてほしい　2.ふりがなは、つけなくてよい　3.どちらでもよい
『摩陀羅』のゲームソフトを買う予定ですか	1.絶対買う　2.内容が良ければ買う　3.興味はあるけど買わない　4.興味ない　5.もっと情報がほしい
㊖ファミコンを毎号買っていますか	1.毎号買っている　2.時々買っている　3.初めて買った　4.友だちに借りて読む　5.その他（　　　）
P10～11のプレゼントで希望するものをひとつ	

住所 〒　　都道府県　　市郡区　　町村		
☎（　　）	性別	1.男　2.女
	年齢・学年	歳　　年
氏名	職業（学校名）	

〈キリトリ線〉

よかった記事3つに○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。

		記　事　名			記　事　名
1		表紙	21		おまかせQ&A『御存知 弥次喜多珍道中』
2		クリスマス大プレゼント	22		はみだしQ&A特集
3		新作ソフト体温計	23		RPGを作った男たち
4		ファミコン TOP SALES 30	24		奇妙な玩具箱
5		ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち	25		クロちゃんの制作日記
6		女神転生II	26		ウラワザチョモランマ
7		ファミスタ'90	27		クリスマススペシャルMAC
8		コンフリクト	28		(勝)ゲームボーイ
9		地獄のインナーウォーズ アバドックス	29		(勝)PCエンジン
10		未来戦史ライオス	30		(勝)アーケード
11		ゴルフッ子オープン	31		(勝)メガドライブ
12		悪魔城伝説	32		ゲームリーグ発車時刻表
13		スクウェアのトム・ソーヤ	33		さくまあきらの100万メガ馬力
14		上田信のイラスト年代記	34		もっくにおまかせ
15		ドラゴンクエストTVアニメ	35		シンドバッドきゃぴりんト〜区
16		ダブルムーン伝説	36		シンドバッドトレンディー
17		SLG見聞録『不如帰』	37		ドラゴンプレス
18		摩陀羅	38		発車時刻表
19		マスター長尾のRPGワールド	39		付録：NEW SOFT大図鑑
20		ごきげんファミコン			

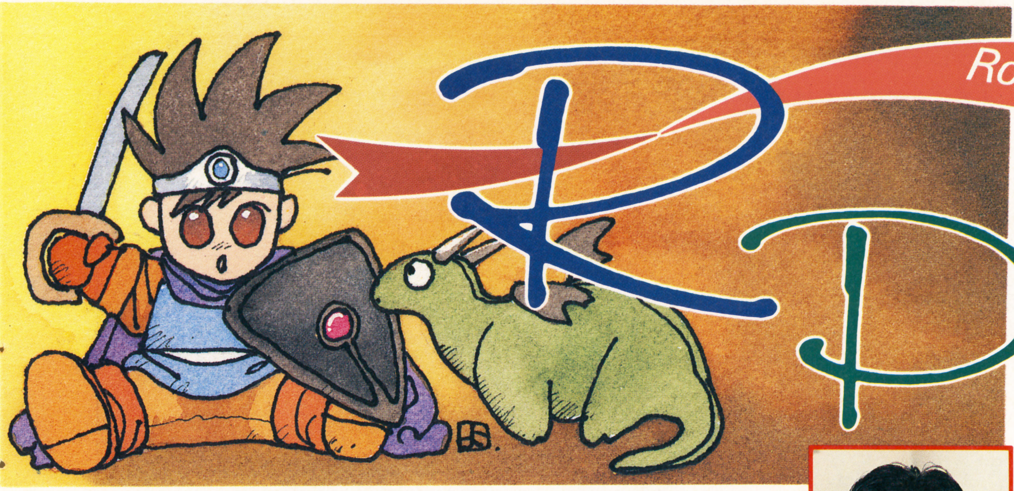
●ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイのこれから発売されるゲームのなかで、やってみたいゲームを2つ書いてください。

●ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイのすでに発売されたゲームのなかで、あなたが好きなゲームを2つ書いてください。

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名を書いてください。

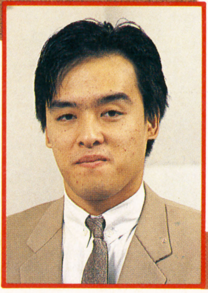
●(勝)ファミコンでとりあげてほしい企画や、あなたがほしいと思う付録の内容などを書いて下さい。

〈キリトリ線〉



RPGを作った男たち

作／多摩豊
画／米田仁士



ファミコン初の本格RPGを作る!! 高校時代からゲームを作り、エニックスのプログラム・コンテストで優秀賞を受賞した中村は、その授賞式で出会った堀井雄二とともに、共通の夢を実現するために歩み始める。そして『ドラゴンクエスト』が完成した。

Vol.4 中村光一②

6 壮大な夢

中村には壮大な夢があった。

「ゲームで世界を制覇する。面白いゲームを作って、世界中で遊んでもらうんだ」

大学に入って会社を始めると、中村はことあるごとに仲間たちにその夢を語って聞かせた。

「ゲームで世界を制覇？」

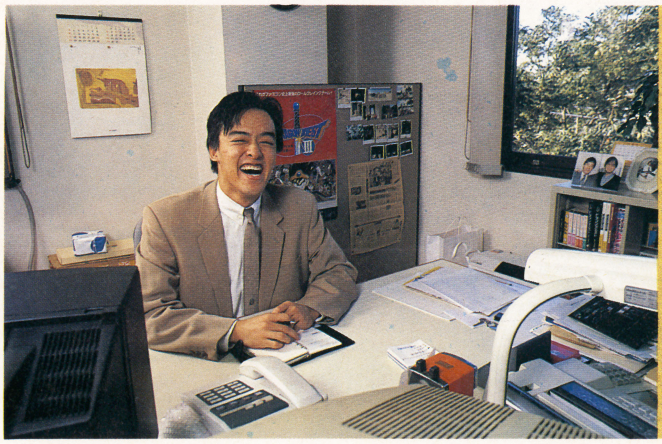
「そう。コンピュータのゲームはもっと面白くなる。いいものを作ってレベルを上げてゆけば、きっといつかは世界中で遊んでもらえるようなゲームも作れるさ」

できたての会社の仲間たちは、その話を夢物語と思って聞いた。しかし、高校のころから天才的なゲームプログラムを作り続けてきた中村には、いつか自分が世界中で遊んでもらえるゲームを作れるという自信があった。

その夢からすると、『ドラゴンクエスト』の売行きは決して満足できるものではなかった。

『ドラゴンクエスト』はそこそこの売り上げとなった。しかし、中村はこのファミコン初のＲＰＧが、もっと大きなブームになるだろうと考えていたのである。

これでは世界を制覇できない。２を作りたいという中村の思いは、より強いものになっていった。



19歳で会社を作った。22歳でRPGを作った。自分を信じられたから、夢を現実に変えられた。

7 満足感が欲しい

中村にとって、ゲーム作りはお金のための仕事ではなかった。高校時代、新聞配達のアルバイトをしてパソコンを買って以来、中村が求めてきたのは常に「満足感」だったのである。

当時、パソコン用のプログラムは売られている商品ではなかった。パソコンでなにかしたいと思えば、雑誌などに載っているプログラムを自分の手で打ち込むしかなかったのである。中村は、それこそ雑誌に載っているすべてのプログラムを手あたりしだいに打ち込んだ。

雑誌に載っているプログラムといっても、それは見て意味がわかるようなものではない。数字と文字がたくさん並んだマシン語のダンプである。ほんの一文字打ち間違えるだけで、プログラムは動いてくれなくなる。中村は、雑誌に載っているプログラム

を一文字一文字慎重に打ち込んだ。打ち込んだプログラムがちゃんと動く時の満足感が最高に好きだったのである。

　ゲーム作りを始めても、この満足感を求めることは変わらなかった。最初はゲームセンターのゲームと同じものを作ることが目標だった。自分が満足するものを作りたかったわけだから、そこに妥協はない。プログラミング技術を教えてくれる人も資料もなかったので、すべては自分で考えた。作りたいと思ったゲームを必死になって研究し、それをパソコンで実現する方法を考え、自分で満足するまで絞り込む。これを繰り返しながら、中村はプログラム技術を学んでいった。

8 出会いを求めて

　時には、満足できる仕上がりにならなくて、作っていたプログラムをすべて捨ててしまうこともあった。また逆に、突然いい方法を思い付くこともあった。ひらめきを大切にし、やり直すことを恐れない。これが中村のプログラミングだったのである。そしてそれは、自分が満足するものを作りたいからこそできることでもあった。

　そんな中村にとって、「ドラゴンクエスト」は満足できる仕上がりではなかった。

「堀井さん、ドラクエで満足してる？」

「ウーン、ドラクエはたしかにファミコンのプレイヤーにＲＰＧがどんなものかを伝えることはできたけど……」

　ドラクエでは満足できないのは中村だけではなかった。メモリの限界、プログラム技術の未熟さ、いろいろな原因のためにできなかったことが、まだたくさん残っていたのである。

「もっとストーリーを膨らませたいね。他のキャラクターとの出会いとかも表現したいし」

　堀井は「出会い」という要素をもっと表現してみたかった。そしてこれは同時に、『ドラクエ』ではできなかったパーティー・プレイ、すなわちたくさんのキャラクターを動かすシステムへの挑戦でもあった。

「メモリも増えたから、かなりいろんなことができるはずだよ。やっぱり次を作ろう。ドラクエはＲＰＧの面白さを伝えることはできたけど、まだホントのＲＰＧとは随分ちがうから」

　こうして、中村は堀井と共に『ドラゴンクエストII』の制作にとりかかることになった。

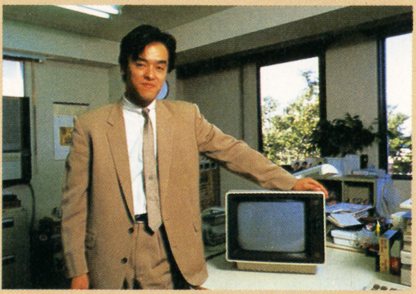
9 時間との戦い

「もうドラゴンクエストIIの開発始めてるんだね？」

　ある日、エニックスの千田が中村にそう確認してきた。

「ええ、堀井さんとも打ち合せして、今度はプレイヤーのキャラクターを増やすこと

ひらめきの高校時代



　高校時代の中村は、それこそ時間さえあればプログラムのことばかり考えていた。どうやったらいいプログラムが書けるのか、どこを工夫したらあっと驚くような効果が出せるのか。いつも頭の中で、そういったことばかり考えていたのである。

　とはいえ、アイデアというのは長い時間考えていれば必ず思い付くものではない。素晴らしいアイデアは、思ってもいなかったときに突然思い付いてしまうことが多かった。

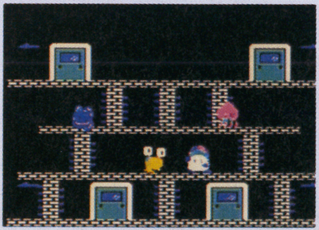
　この突然のひらめきこそ、天才プログラマーの証だったのだろう。

中村光一 作品集

ドアドア

1983年（FC版1985年）

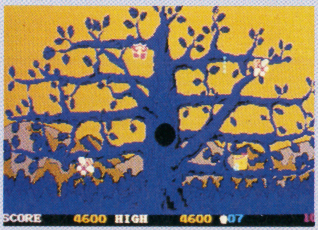
　エニックスのコンクールに出品するために作った、初のオリジナル作品。後に商品化され、当時のパソコンソフトとしては記録的な大ヒットとなる。



ニュートロン

1984年（パソコンのみ）

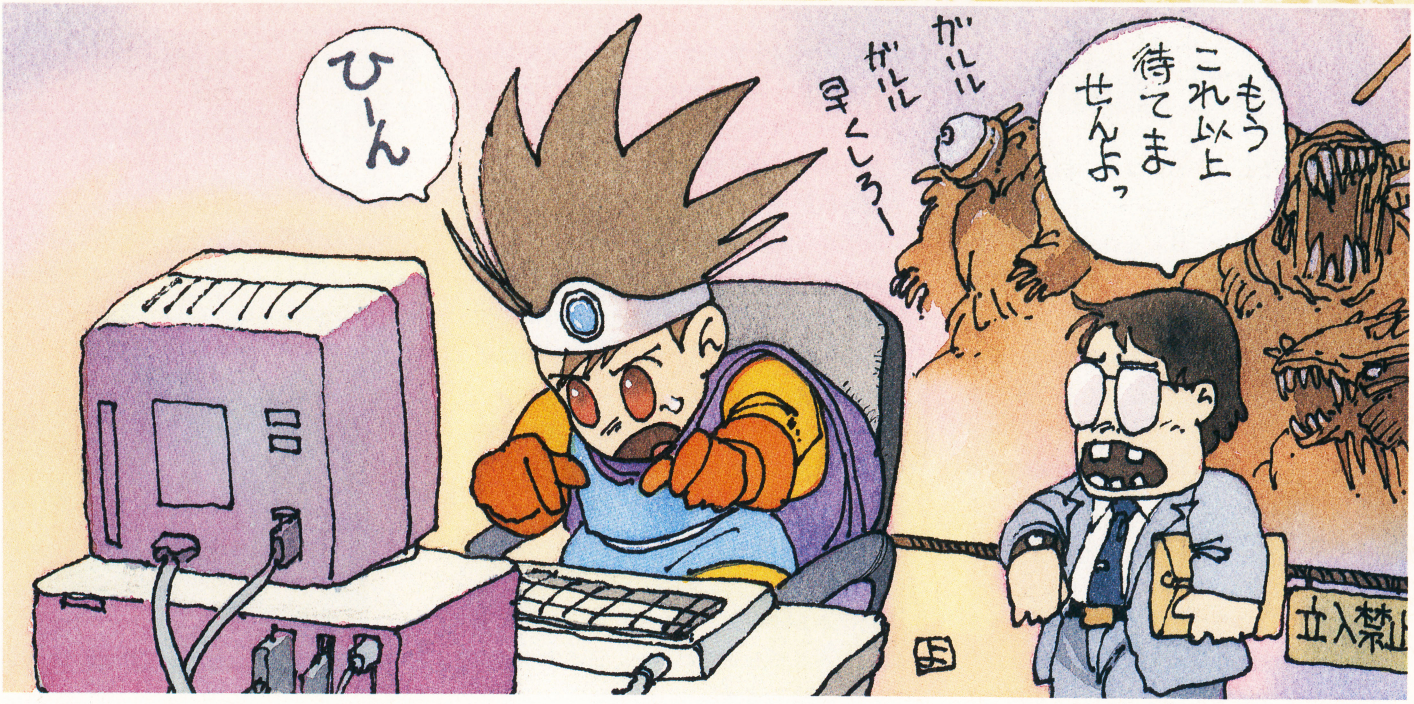
　大きな木を舞台にした、『ドアドアII』といった感じ。朝・昼・晩の時間の流れや、30種以上のキャラなど、新しいアイデアがたくさんつめこまれていた。



ポートピア連続殺人事件

1985年（FC）

　ゲームデザイナーから、プログラム専門に。堀井雄二のパソコン版ＡＶＧをプログラマーとして、ＦＣに移植。堀井との初の共同作業となる。



を考えてるんです」

「それはよかった。で、一応発売の日付を決めておきたいんだけど……」

「ええ、いいですよ」

その時、それがどれほど自分を苦しめることになるか、中村にはわからなかった。

発売日が決まっているということ。それは、時間と戦わなければならないということだった。満足できるまで作り続けていいわけではない。決められた期間の間に、できる限り完成度を高めなければならない。締めきりが近付くにつれ中村は苦しみ始めた。

ゲームバランスをもっとよくしたい。システムを改良したい。中村は日々近付いてくる締めきりと戦いながら、必死に完成度を高めようと頑張った。とはいえ、決められた時間の間に、必ずいいアイデアが思い付くというわけではない。

「千田さん、お願いだからもう少しだけやらせて！」

もうカセットを作り始めなければ発売日に間に合わないというその日まで、中村はプログラムを改良し続けた。しかしそれでもまだ、中村は完全に満足できたわけではなかった。

『ドラゴンクエストII』は発売され大ヒットとなった。もちろん、ゲームのできは誰が見ても充分に素晴らしいものに思えた。しかし、中村はさらに良いもの、もっと高いレベルの満足感を得られるソフトにもう一度挑戦したかった。

もう一回。今度こそ完璧に満足できるものを作りたい。満足感を追い求めて、中村は『ドラゴンクエストIII』の制作を決意したのである。

ドラゴンクエスト

1986年（FC）

ファミコン初の本格ＲＰＧ。プログラマーとして、やりたいことをグッとこらえつつ、わかりやすく、誰にでも楽しめる入門編をめざした。

ドラゴンクエストII

1987年（FC）

初の３人パーティプレイを導入。仲間を持つ楽しさを表現することに成功。旅の扉の視覚効果など、表面的な小ワザも印象的。マップもグーンと広くなる。

ドラゴンクエストIII

1988年（FC）

キャラクターに職業を持たせ、さらに転職まで可能とする。自分で作った、より身近なキャラでのプレイを可能に。パーティも４人となる。

ドラゴンクエストIV

1990年予定（FC）

日本中が期待しまくり!! の第４弾。今回は５話のオムニバス・シナリオに加え、初のＡＩ（人工知能）にチャレンジ。中村のウデの見せ所となりそう。

©エニックス

日本を制覇

Ⅲを作ろうという思いは、中村だけのものではなかった。

『ドラゴンクエストⅡ』を作っている段階で、堀井もこの物語をⅢで完結させることを考えていた。そして『ドラゴンクエストⅡ』でＲＰＧの面白さに気づき始めた日本中のプレイヤーは、さらに次なる『ドラゴンクエスト』を求めた。もうすでに、『ドラゴンクエスト』は中村たちだけのものではなくなってしまっていた。

「中村君、今度はもっといろいろできるんじゃないか？」

「うん。なにしろバックアップができるからキャラクターが成長するシステムを作れるし、メモリも増えたからシナリオだって膨らませられるよ」

「じゃあ、やりたかったことができるようになったってことだ」

「堀井さん、今度は全部やってみようよ。今まで考えてたこと全部。最高のＲＰＧを作ろう！」

ドラクエの頃に比べて、ファミコン自体の限界も変わってきていた。バックアップができれば、キャラクターを作ったり育てたりすることができる。中村がＲＰＧで一番面白いと思う部分、キャラクター・メーキングの面白さをもったゲームがやっと作れる。中村は今度のゲームに、ファミコン初のＲＰＧを考え始めたときからのアイデアをすべて取り入れようと思った。

もう締めきり間際で苦しみたくはない。前回の教訓を活かして、ゲーム作りは初めの段階から急ピッチで進められた。

堀井のシナリオは予定よりも数ヵ月も早く仕上がった。そしてその残りの時間で何度も何度も手直しが加えられ、ゲームはそのたびに面白いものになっていった。

ゲームシステム。バランス。今度こそ完璧に満足するものを作りたい。中村は自分の限界まで頑張った。

そして1988年、『ドラゴンクエストⅢ』は完成した。

売行きも評判も、そしてなによりも自分自信の満足感も完璧だった。日本中がドラクエの話題で沸騰した。中村は『ドラゴンクエストⅢ』に満点をつけてもいいというように思った。

そして世界へ

ゲームで世界を制覇する。それはいまや夢物語ではなくなった。アメリカでもファミコンは圧倒的に売れ、ドラクエも英語に翻訳されてアメリカ中の家庭に行き渡るようになったのである。中村のゲームは本当に世界中に広がり始めた。

そして、今人々が待ち望んでいるもの。それは『ドラゴンクエストⅣ』である。

DATA FILE

DRAGON WARRIOR

●アメリカNES版ドラクエ

今年夏にアメリカで発売された、『ドラゴンクエスト（Ⅰ）』の英語版。発売直後に全米ヒットチャート、トップに躍り出た。やっぱりアメリカ人にもこの楽しさが通じたようだ。

「ほんとのところ、やりたいことはⅢでやり尽くしたところはあるんですよ。物語も完結したしね。だから、Ⅳでは新しいものを目指すんです。監督する面白さっていうか、指揮官の楽しさっていうか。人工知能を持ったキャラクターをプレイヤーが指揮するゲームに挑戦してみようと思ってます」

中村は自信に満ちた声でそう語る。まだ誰もやったことがないゲーム。新しい目標。満足感を求めて、中村の挑戦は続くのである。　〔中村光一の巻終了・敬称略〕

次回はさくまあきらの巻

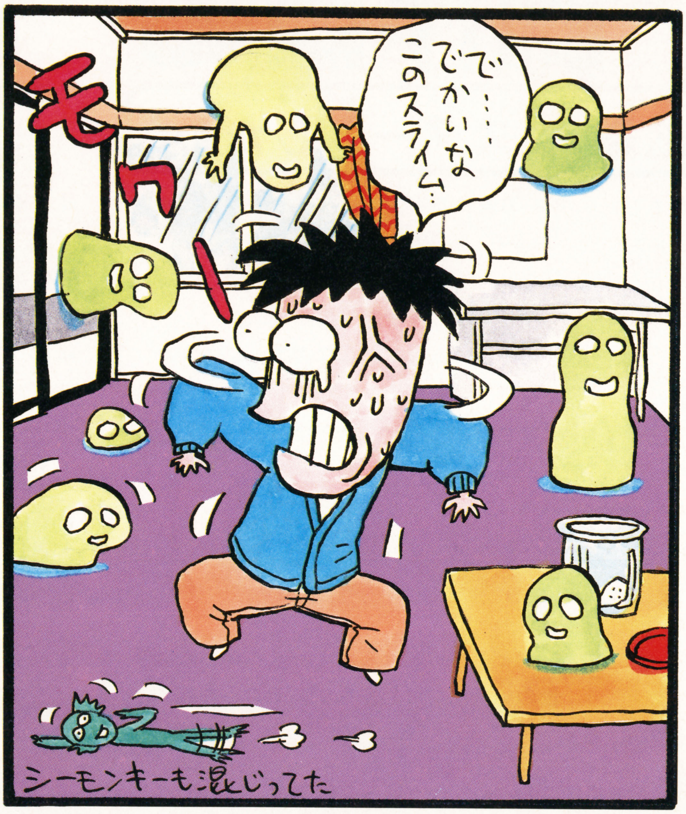
菊川涼音の空想科学エッセイ

第1回

奇妙な Strange Toy Box 玩具箱

イラスト／若林健次

■食べられません。カン詰めスライム■



玩具をネタにして何かおもしろい話をひとつ、というのが新コーナーのテーマだ。しかし、これは困った。すでに私は現役の子供を引退しているので、新製品については全く知識がない。玩具の現物ももちろん手元にない。これはまったく無謀なことを引き受けたんじゃないかと、今になってお星さまにわが身の不幸を１人つぶやいてみたのだが、よく考えてみればこのコーナーの前に連載していた「勝手にスーパーファミコン」では、まだ発売されていないものを、ファミコンすら持っていないのに15回にわたって続けたという輝かしくも無謀な実績がある。そうだ、モノがなくてもなんとかする。無から有を生み出すのが私のポリシーであった。というわけで、無謀な連載がまたひとつ始まるのでした。

最初に登場してもらうのはスライム。今から数年前にカン入りで１個数百円で売られていた。RPGの普及した今だったら話題にもなっただろうが、当時はファミコンすらまだなかったので、なんか変なものが売られているな、くらいにしか思わなかった。蛍光色をしたゼリーのようなどろどろネバネバの素材でできていて、とろろ芋をすりおろしてそれに納豆の糸を加え、さらにバスクリンの粉（蛍光緑）を混ぜたようなものといえば近い。気味の悪さはまさにスライムというのにふさわしかった。ちなみに、RPGの世界ではスライムは緑色が基本である。

スライムは想像上のモンスターだが、英語のSLIMEという言葉には、どろどろ、ねばねば、軟泥、ヘドロ、という意味がある。だから、「スライムの缶詰だよ」といって中にヘドロを入れて売り出しても、何も問題はないわけだ。そういえば昔「ゴジラ対ヘドラ」なんていう映画があったなあ。最新作ではバイオテクノロジーの産物「ビオランテ」と闘うゴジラだが、昔は公害の産物と闘ったこともあったのだ。ヘドロは汚水処理場からいくらでも手にはいるから、原料には困らない。でも、こんなもの売れないだろうな。私も欲しくない。

SLIME MOLDというと粘菌のこと。粘菌は昭和天皇も研究していた生き物で、アメーバ状の姿をしてはい回るかと思うと、突然キノコの形を取って胞子をばらまいたりする変なやつだ。分類上もキノコの仲間に近い。RPGのスライムは、アメーバ状の姿をしたときの粘菌がもとになっているのかもしれない。玩具として売り出すとしたら、こっちの方が断然おもしろい。

「スライム飼育セット」という名前で学習玩具として売り出したら、結構いい線いくのではないか。対象年齢は10歳以上かな？　でも、この粘菌というやつ。私も採集してガラスビンの中で飼っていたことがあるが、あんまり気持ちの良いものではない。キノコのような姿をしていたのは数日間で、ビンの中であっというまに溶けてなくなってしまったのだ。本当は目にみえないアメーバ状の姿になっていたはずだが、小さすぎて人の目には見えなかったのだ。それよりも、もしかしたらビンとふたの隙間から逃げ出して、部屋の中をはいずり回っているのではないか？　そのうち、部屋のどこかでキノコになるんじゃないか？　あそこに生えるかここに生えるか？　ひょっとして人間にも生えるかな？　などと妄想し、粘菌恐怖症になってしまったのだ。……これはやっぱり売れないな。

近況報告　11月はマンガの購入予定が14冊もある。しかし、本棚はすでにいっぱい。部屋のどこに置くことができるかは定かでない。

お知らせ

と言うわけでスタートした新コーナー、「奇妙な玩具箱」。ここでは、みなさんからの「こんな玩具を取りあげてほしい」といった声にも応えていく予定です。あつかってほしい玩具の名称（わからなければくわしい説明を書いて下さい）をハガキに書いて送って下さい。

あて先は㊖ファミコン　奇妙な玩具箱係

Making of Hyper R.P.G.

クロちゃんのMADARA（摩陀羅）制作日記

噫　胡

其の一　いかにして『摩陀羅』はスタートしたか

バレちまってはしょうがない、とミエをきるわけじゃないけど、こうなればあらためて自己紹介しちゃいましょう。ファミコン版『摩陀羅』のデザイナーの黒田です。どうぞよろしく。

○月×日 最初はオブザーバー

しかしこの仕事も、まったく思いがけないことからはじまったんだよ。なにしろいきなり、編集長の佐藤さんから話があったんでびっくり。

「黒田さん、マルカツでやってる『摩陀羅』はお読みになってます？」

「え、ええ、まあ一応は……」

正直いってこのころは、『摩陀羅』のコミックは全部読んでなかったんだ。

「そうですか。じつはこんど『摩陀羅』のゲームを作るんですけど、その会議にオブザーバーとして参加してくれませんか」

「うーん、しかしボクがお手伝いできるようなことが、何かあるのかなあ」

「そこらへんは気にしなくていいですよ。それにウナギが出ますから」

「ウナギ！　ぜひうかがいます！」

てなわけで『摩陀羅』にかかわりだしたから、最初のうちは

「まあ、ひとごとだから関係ないや。それにしてもデザインする人は、たいへんそうだなあ～」

などと思ってたんだ。ところが、やはり世の中そんなに甘くない。そのうち風向きが変ってきて……。

「黒田さん、こんど『摩陀羅』のゲーム化を記念して、読者から魍鬼を募集するんです。そこで審査員をしてもらえませんか」

「え、また募集するんですか。でも、ボクもコンプティークの原稿で忙しいし……」

「ほう、それじゃあ、ウナギを食べるヒマはあっても、魍鬼の審査をするヒマはないっていうんですか」

「(ズキッ)わかりましたよ。えーと、何をすればいいんですか？」

これが問題の『うな重』だ。すべてはここから始まったと言っても過言ではないだろう。

HYPER RPG『摩陀羅』発表される!!

500人を前にして、クロちゃん、田島先生も少し緊張ぎみ？

11月7日、ホテルオークラ平安の間にて、ファミコン版『摩陀羅』の完成発表会が盛大に開かれた。出席した関係者は約500人という、ゲームの発表会としてはかつてない規模でコナミの『摩陀羅』にかける意気込みが感じられた。

コナミミュージックチーム『矩形波倶楽部』による、マダラのメインテーマのアレンジバージョンの試聴、ゲーム画面の紹介（なんとミロク帝の登場シーンまであったんだ）など、興味のつきない発表会となった。

立食パーティーであいきょうをふりまく巨匠2人

　イラスト／中野豪

○月△日 審査員になる

「まずはこの審査員の言葉を書いてください。それから摩陀羅新聞のコラム……」

しかしこの世界は、そんなものではすまないのが普通だ。そのころみなさんの知らないところで(ぜんぶバレてたりして！)、本格的に動いていたのが『摩陀羅』ファミコン計画だったのでした。

「というわけで、黒田さん、それじゃよろしくお願いします」

「ちょっと、いったい何をお願いするんですか？」

「決ってるじゃないですか。ファミコン版『摩陀羅』のデザインですよ」

「えー、やっぱりボクのところにまわってくるの？」

「そりゃまあ、黒田さん以外にはいませんから」

「ふーん。そうか、なるほどね。今回のファミコン版『摩陀羅』には、ボクがいちばん適任なんですね」

「いや、その、そういうわけじゃなくて、今度の仕事の打ち合せをしたゲームデザイナーで、ウナギを食べたのは、黒田さんだけなんですよ……」

○月□日 プロジェクトKスタート

まあ、ゲームデザイナーという肩書を使ってるからには、ボクもべつに仕事がいやというわけじゃない（仕事がなくては生活に困る！)。しかし今回の『摩陀羅』の仕事は、かなり苦戦の連続だったなあ。

とにかくファミコンの大型プロジェクトを、短期間であげるとなると（時間がまるでなかったのよ！)、とてもひとりじゃできやしない。だから何人かのスタッフのかたにご協力いただくことにしたんだけど、人が多くなると仕事も増えてねえ。

「船頭多くして、船、山に登る」ということわざほど、ひどい事態にはならなかったけど、いざ多人数で仕事をはじめてみると、打ち合せ、連絡、各人のスケジュールなど、あきれるほどの手間がかかるんだ。これには正直いってマイったね。

それに今回はじめて知ったんだけど、ファミコンの仕事というのは、なかなかシビアなんだ。なんせボクがその前につくってたのが、システムソフトの『天下統一』でしょ。98とくらべちゃかわいそうだけど、やっぱりハードの能力やメモリー容量などずいぶん差があるんで、プログラム担当のコナミのスタッフも、いろいろたいへんだったみたいよ。

△月×日 再びうな重

そして数ヶ月、こういうハードルをいくつも乗り越えて、やっと終りが見えてきたら、またまた編集部から話がきたんだ。

「黒田さん、お疲れさま。ところで……」

「ところで、じゃないですよ。また何か仕事ですか」

「じつは……仕事なんですが……」

「でもいま『摩陀羅』で、手がはなせなくて、ちょっと無理ですよ」

「その『摩陀羅』なんですよ。こんど『摩陀羅』のゲームができるまで、という連載を企画してましてね……」

「あのねえ、〝できるまで〟なんていっても、まだまるで未完成じゃないですか」

「ですから、連載でじょじょに内容をあかしていく、ということで」

「忙しいんだけどなあ」

「またウナギおごりますから」

「……やってみましょう！」

というわけで次回からは、『摩陀羅』の制作に、深くたちいっていろいろ紹介したいと思います。しばらくの間、おつきあいくださいね。

(次号につづく)

クロちゃんグラフィティ

ところで、『摩陀羅』のゲームデザイナーのクロちゃんてどんなひとなんだろう？　その疑問に答えるために、今回はクロちゃんが今までつくってきたゲームの数々を紹介してしまおう。

↑『天下統一』の源流である『戦国大名』当時のシミュレーションゲーマーが熱中した名作（1983／エポック社WWG）

←98シリーズで大好評の『天下統一』編集部でもマウスの争奪戦が起こるほどの大人気だ（1989／システムソフト）

↑ほかにも十数種類のゲームをデザイン。シミュレーションだけでなく、カードゲーム、ＲＰＧ関係の本などもてがけている。日本を代表するゲームデザイナーの１人だ

➔一杯のうな重からすべては始まった！　次号は何を食べるのか？

ゲームテクニックの頂点を目指せ!!

ウラワザチョモランマ

もう2人は終ったのよ。電話もかけてこないで。あんなにチョモランマしないって約束したのに……。TVは砂の嵐。外は冷たい雨…。

★GAME INDEX★

アメリカンドリーム……99
スーパーハングオン（メガドライブ）…102
武田信玄2……99
ツインビー3　ポコポコ大魔王……100
ドラえもん（PCエンジン）……102
ドラキュラ伝説（ゲームボーイ）……102
ドラゴンボール3　悟空伝……99、101
ハイパーロードランナー（ゲームボーイ）……102
北斗の拳3……98、100、101
ワールドスーパーテニス……100

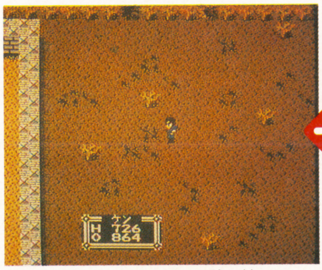
北斗の拳3

ウルトラマンモス大バグ

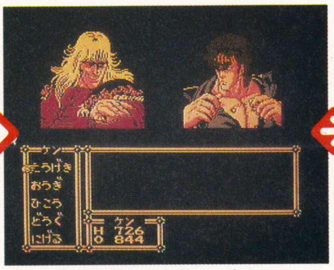
チョモランマ賞
寺阪淳クン
京都府

今回のチョモランマ賞ワザのやり方は、なんだか知らないけどすんごく簡単。こんだけいっぱい文章スペースがあるのにまいったなぁ。でもま、グチ言っててもしょうがないから紹介すんぞ。

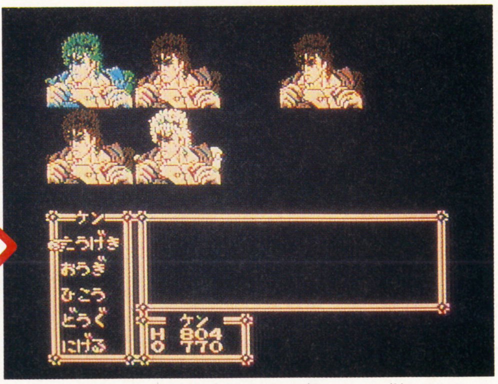
修羅の国のラビアンの、すぐ右っかわをとにかくうろつこう。やり方おわり。ほら、簡単だ。でもね、こうやってうろついていると、ものすんごい事が起きるんだこれが！　もうバグりまくっちゃって、出現する敵がぐじゃぐじゃぐじゃぐじゃ。ユダとかラオウならまだしも、なぁんとケンシロウまでもが敵役で登場するのだ。ちなみに編集部でこのワザを試してた時にはケンの4人パーティが出ちゃって、一同大爆笑！　これだけドハデにバグると、マジで笑えるよほんとに。でもやっぱりこれはバグ。データが消えちゃう危険もあるから、覚悟の上でお試しあれよ！



⬆このへんだ！　とにかく敵を求めてうろうろしてると…。

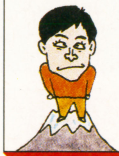


⬆あれ!?　お前さんは確か、死んでるはずじゃなかったですか？



⬆い一やまだまだ。これを見よ！　ケン対ケンの4人パーティだ。パンクのケン、じいさんのケン、いっぱいいて目移りしちゃうね。

はみだしチョモランマ　みんな元気かぁ？　前号ではもうほとんど最終回ってノリだったけど、無事(!?)今回もここのスペースをもらえた幸せ者のうどんしゅ！　まだまだ“お手チョモ”全面復活とまではいかないけど、とりあえずここだけは大丈夫みたい。ぼかぁ、幸せだなぁ。

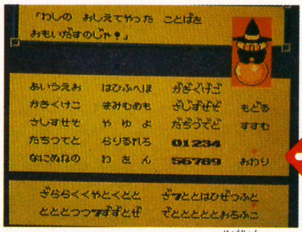


富士山賞の並
谷本幸次クン
山形県

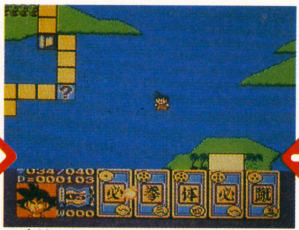
ドラゴンボール3

いけそうでやっぱりダメなバグ

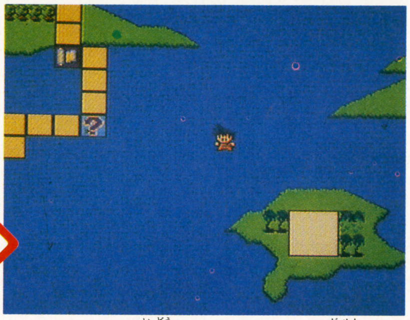
下のパスワードを入力しよう。
「ざららくくやとくとと
ざ7ととはひぜつふと
とととつつ7ずずとぜ
でとととととおろふこ」
そしてゲームを始めると、なぜだか悟空は海の中。レベルは5で移動以外のことなら普通にこなせるんだけど、移動しようとしたらおしまい。道のない海の中ではどうすることもできずに、リセットするしかなくなってしまうのだ。これで筋斗雲でも使えれば良かったんだろうにね。



☗とにかくこのパスワードを入力してみなさい。分かった？



☗悟空は海の中。でも何となくこのままゲームできちゃいそうでしょ。



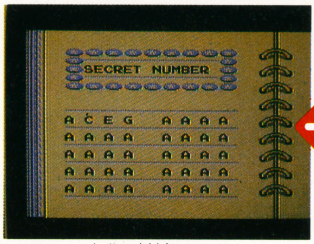
☗でもだめなの。移動しようとするとこの画面になって、どうしようもなくなるのでした。

富士山賞の並
柴田広行クン
山口県

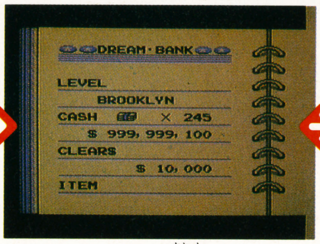
アメリカンドリーム

魔法の4文字
$まるもうけ

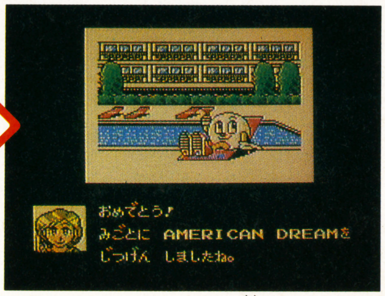
ゲームモードのパスワード入力画面にして、〝ＡＣＥＧ〟とだけ入れてスタートしよう。するといきなりパチ夫クンの所持金が2459億9999万9100ドルになっちゃうのだ！　このゲームのメイン目的はお金を貯めることだから、これでもうほとんどクリアしたも同然だぜ。あとはストーリーだけを楽しむなりなんなり、好きにしちゃってよ、もう。でもやっぱりお金は大事だなぁ。



☗たった4文字の簡単パスワードで、キミもあっという間に億万長者だ。



☗ほらね。こーんなに金持ちなら、もう怖いものなしだぜ。どうだぁー！



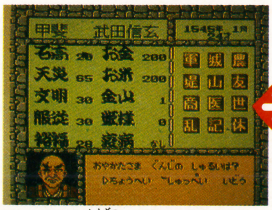
☗ストーリーだって、サクサク進むんだぞ。やったぜベイビー、パチ夫クン万歳だ。

富士山賞の上
田鳥明仁クン
福島県

武田信玄2

それはもう真面目な隠しコマンド

〝軍〟コマンドの〝徴兵〟を実行したら〝いいえ〟にカーソルを合わせて、IIコンの✚ボタン下とⒶボタンを押したままIコンⒶを押す。そしてそのままIIコンを押しっぱなしにしておいて、Iコンの✚上とスタートとⒷを同時に押したらIコンはそのままにしつつIIコンから手を放す。すると〝どのくにを〟と表示され、この後Iコンのボタンを放すと、国ナンバーの入力待ちになる。ここで1～21のどれかの番号を入力すると、パラメータが一気に最高値になるのだ！　これでもう、戦国日本はキミのものだね。



☗かーなり複雑なコマンドだから、注意深く入力するんだぞ。

☗ここで1～21の番号を入力。他の番号を入れたらだめだよん。

☗するとこうなるわけ。これは実戦に役立つ、真面目な隠しコマンドだね。

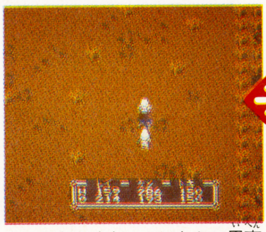
はみだしチョモランマ
島根県のそると1号クン！　誌面ではあんまし紹介してないけど、いつもハガキありがとう。おれもナカジも、キミのことはしっかり覚えてるからなっ！（チョモは大人のシゴトとかで忙しい）　機会があったら、キミが考えてくれたページ構成でやってみ

北斗の拳3

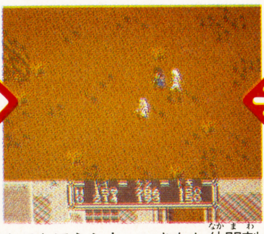
足柄山賞の上
湯川礼二クン
山形県

仲間割れか!? パーティ解散の巻

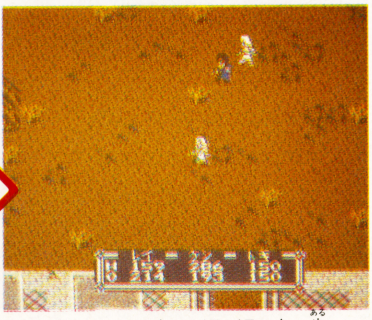
まず、外部入力端子にジョイスティックなどのコントローラをつなごう。ほいでもってゲームを始めたら、まずは2人以上のパーティを組むこと。そしたらIコンを使ってケンたちを下に向かって歩かせて、同時にジョイスティックを上に入力すると…。ふっしぎーっ！　なぜかパーティの先頭の人が、他の人たちを置き去りにしてどんどん歩いていっちゃうのだ。そして、置き去り組が画面上端から消えると、今度は画面下部から出現するからまた不思議！　でも、この後、普通に歩いていれば元に戻るから安心だ。



⬆これだとまだ、ケンたちに異変が起きているとは思えまい。



⬆でもほうら！　いきなし仲間割れかぁ!?　みんな仲良くね。



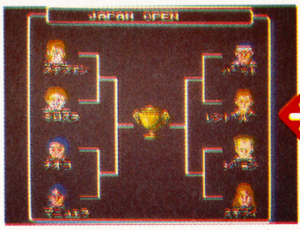
⬆だめだなぁ。こんなにバラバラになっ歩いてちゃ、敵につけこまれるぞ。

ワールドスーパーテニス

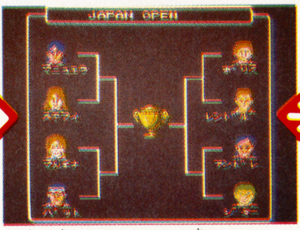
足柄山賞の上
保坂章夫クン
新潟県

組み合わせに異議申し立て

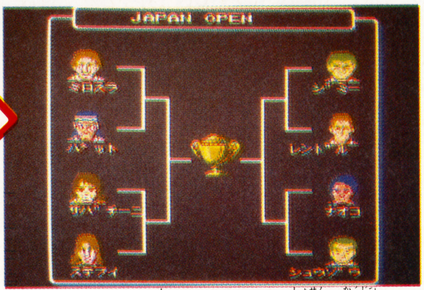
なんだかいっつも同じキャラと試合してる、というキミ。シングルスモードで出場するジャパンオープンの時だけは、トーナメントの組み合わせを変更することができたのだ。やり方は、トーナメント表が表示されている間にセレクトボタンを押すだけ。このワザを上手く使えば、苦手な選手を後に回してその前にマイキャラを成長させておく、という事だってできちゃうね。



⬆これがノーマルのトーナメント組み合わせ。ここでセレクトを押すと…



⬆組み合わせがね、ほら変わった。さらにもう1回押してみると…



⬆ほらね、またまた変わった。これで初戦を確実に勝ち、キャラを成長させるってのはどうだい。

ツインビー3　ポコポコ大魔王

富士山賞の並
土生益司クン
大阪府

グッドサウンドのゲームの定番

タイトル画面の時にIIコンの左上を押しながら〝せってい〟を選んでスタート！　すると、サウンドテストモードに突入するんだよ。✚ボタンで0～18までの数字を選んでⒷを押せば、好きなサウンドが聴けるんだよ。このゲームのサウンドはとっても評判が良いから、飽きるようなこともないよ。『ツインビー3』を持ってるキミは、絶対やってみるんだよ。あ、ふざけて書いたのばれたかな？　でも、ワザの中身はとってもまともなんだよょ。

⬆IIコンの左上を押したまんま、こうやって〝せってい〟を選ぶんだよ。

⬆ほら、これがサウ…、あっ、間違えた。こうなったらもう1度やり直しだ。

⬆これこれ。つまんなぁ～い画面だけど、なにしろサウンドテストだからね。ぜひ実際に聴いてみてね。

ようかと思ってるんだ。これでキミも立派な編集者、かもしんないね。あと、そるとクンと並ぶ常連投稿者の、東京の島崎円クン。キミの場合はマジメなワザのハガキが多いから、何度も何度も採用したっけね。おれも、キミのハガキを何度も見たせいで、キミ

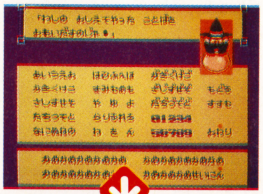
足柄山賞の上
井出活司クン
長野県

ドラゴンボール3

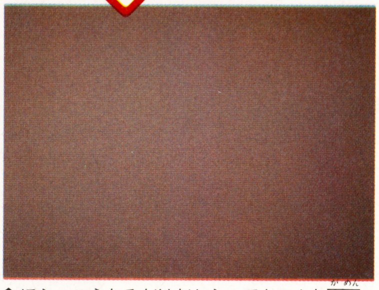
まっくらになりとっても喜ぶ

こう言ってしまっては元も子もないとは思うけど、「毎回おなじみのバグりワザです」(でも井出クン本人がこう書いてきたんだから)。

パスワードを「かめかめかめ…」と入れていき、最後の4文字だけは「せいにん」と入れる。すると画面がまっ暗になっちゃう。ま、これは確かに「毎回おなじみ…」と言われる程度のワザだね。でも、亀仙人のシャレだということで、ひとつ。



⬅このように入力してみましょう。でも、面倒くさい人はやらなくてもいいよ。



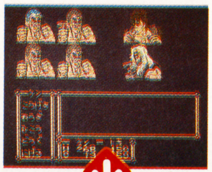
⬆ほら、こうなるだけだから。でもこんな画面の写真を見て、喜ぶ読者がいるんだろうか？

足柄山賞の並
小野哲郎クン
佐賀県

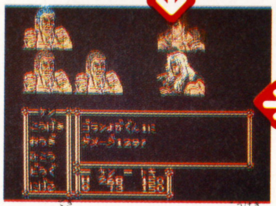
北斗の拳3

タダで奥義を使う、セコワザ

ケンとトキの2人パーティの時に同種の敵が4人組で登場したら、その中の同じ1人に対してケンは攻撃を、そしてトキは北斗羅斬迅を使う。そしてトキより先にケンが攻撃して敵を倒しちゃえば、他の3人に羅斬迅が決まってもトキのOPは減らないのだ！



➡ケンとトキの目標は同一人物にしよう。



⬆その敵を、すばやいケンが攻撃してぶっ倒しちゃうと…。

⬆その後、他の3人にトキの奥義が決まっても、トキのOPはまったく消費されないのだ。

富士山賞の上
斉藤秀樹クン
埼玉県

ドラゴンボール3

アラレ&ラディッツ堂々登場

めでたく迎えたエンディングのデモで、アラレかラディッツが表示されたらすかさずⒶボタンを押そう。す、すると、おどろくべきことにアラレやラディッツと戦えてしまうのだ！ ピッコロじゃ物足りないというキミ、悟空よりもアラレの方が好きというキミにはラッキーなワザだね。

➡これこれ。この時にⒶを押すと…。

➡やったぜ、アラレと力くらべだ！

⬆そしてそして、恐れていた事がついた！ 悟空とその兄＝ラディッツによる、宿命の対決が始まった。もう誰にも止められない！

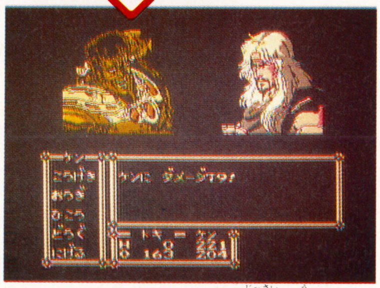
足柄山賞の上
高頭克彰クン
北海道

北斗の拳3

トキが死んだらケンは身代り

トキがパーティに加わったらキミなら何をする？ そう、トキに死んじゃってもらうんだよね。あれ違ったっけ!? まぁまぁ、とにかくこの通りにしちゃってください。で、ラオウに会いに行くわけよ。するとやっぱりラオウ対トキの戦闘になっちゃう。でもトキはH.P.＝0だから、ダメージを受けようがない。そこでなぜか、ケンがラオウからダメージを受けちゃうんだよ。

⬅トキとラオウが戦うことは、原作で決められてる。だからトキが死んでても、こんなんなっちゃうわけさ。



⬆でもラオウからのダメージを実際に受けるのはケンだったりして。ケンはいいヤツだなぁ。

はみだしチョモランマ　の字のクセをしっかり覚えちゃったほどだし。チョモのマスコットを送ってくれたのも、キミだろ？ ウラワザ長屋では、キミはもうすっかり有名人なんだぜっ！ これからもよろしくね。そしてそこのキミもキミもキミも、いっぱいハガキ書いてください。

他機種さんの世界

他機種なんていっても、近頃はどこもおさかんだから、まいっちゃう。若いって美しい。

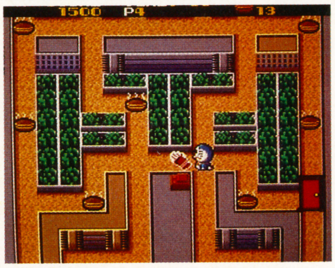
PCエンジン

富士山賞の並
東京都 工藤伸人クン

ドラえもん

超強力穴掘り道具＝モグラ手袋発見だ

現代ステージの右の写真の位置にやってきたら、まずはあたりを見回して安全確認。そして回りに敵がいなかったら、この場所を掘ってすかさず埋めよう。すると〝モグラ手袋〟というアイテムが出現するぞ！ 今までちびちびと１コづつしか穴を掘れなかったドラえもんだけど、これを使えばなぁんと一気に16コもの穴を掘れるようになっちゃう。これでもう、ぜーんぜん怖いものなしだぜ。もしもこのアイテムが他の面にも隠されていれば…、と思えばワクワクするねっ。



⬅ここに立って穴を掘るのだ！ これでドラえもんは無敵なみ!?

メガドライブ

足柄山賞の上
千葉県 松本博司クン

スーパーハングオン

気前がいいのが八百屋の条件なのだ!?

オリジナルモードの最初のマシンは、とにかく使いにくい。しかし、パーツを買うにはそのマシンでレースに勝たなければならない。と、思ったら大きな間違い。リタイヤしてもお金をくれるのを逆手に取った方法があるんだ。まずは１レース目で、徹底的にコケまくってフレームを壊しちゃう。そうして、走ることができない状態でレースに出てしまう。すると、スタート直後にリタイヤになるんだ。それで＄400ずつもらえば、実際にレースをするよりずっと楽に稼げるぞ。

⬅好きなパーツが買える金額になるまで繰り返そう

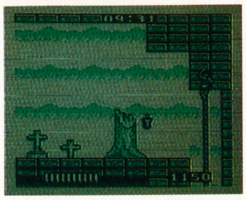
ゲームボーイ

富士山賞の上
埼玉県 原田俊介クン

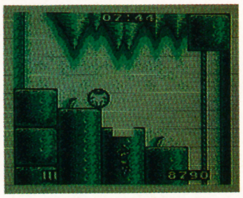
ドラキュラ伝説

隠れ部屋３連発パヤパヤ

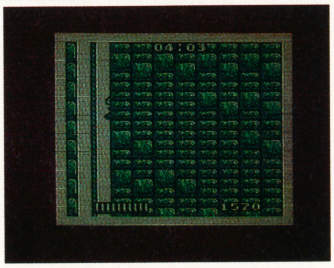
パンパカパーン！ （古い） ステージ１～３にそれぞれ１つづつ、隠し部屋があったのだ。その中には〝コイン〟、〝水晶〟、〝１up〟、〝点滅ハート〟があってとってもお得！ 場所は写真を見れば分かるっしょ（北海道弁）。



⬆ステージ１：ロープを登ってそのままカベに入り…。



⬆ステージ２：ビッグアイを倒して開いた穴の中。



⬅ステージ３：ロープからカベにめり込み、そのまま進むと…。

ゲームボーイ

富士山賞の並
東京都 五十嵐聡クン

ハイパーロードランナー

単純作業だけで見れるエンディング

エディットで１Ａと１Ｂに上まで届くハシゴを１本ずつと、１Ａだけにカギと扉を置く。そしてスタートして、扉を通ってＡ→Ｂへ行き、Ⓐボタンを押すとなぜかレベル１クリア！ そこでスタートを押すとＡの扉から始まり、ハシゴを登るとまたクリア。で、またスタートを押すと今度はＢから始まり、ハシゴを登ればまたまたクリア。以下これを交互に50回繰返すと、原理は良くわからんけどもエンディングになってしまうのだ。頭カラッポでも大丈夫だぜ！ やったぁ。

⬅こ、これがエンディングだぁよ。初めて見ただろー。へへン。

©1989 COCONUTS／C★DREAM ©SEGA 1989 ©1989 HOT･B CO.,LTD ©KONAMI 1989 ©1989 HUDSON ©藤子･小学館･テレビ朝日

オレたち チョモランマ隊(たい)

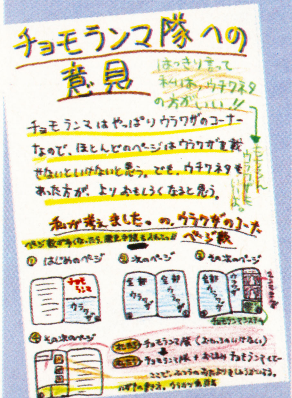
最終回?その3

チョモランマ隊(たい)の存亡(そんぼう)をかけて……。

いやぁ、まいった。本当(ほんとう)に読者(どくしゃ)アンケートで、チョモランマ隊(たい)の今後(こんご)の方針(ほうしん)を決(き)めようと思(おも)ってたのに、やめろとやめるなの意見(いけん)が、ちょうど5分(ぶ)5分位(ぶくらい)なんだよねぇ。ほんとにどうしたらいいんだか。生殺(なまごろ)しってやつだよなぁ。そんなわけで今回(こんかい)もチョモランマ隊(たい)は続(つづ)いてます。

で、独自(どくじ)に募集(ぼしゅう)した意見書(いけんしょ)を見(み)ると、結構(けっこう)みんな真剣(しんけん)に考(かんが)えてくれているんだよね。ありがたい、ありがたい。うれしいから、意見(いけん)してくれた人全員(ひとぜんいん)に、返事書(へんじか)いちゃおうかな。さて、実際(じっさい)どんな意見(いけん)があったかというと、「きちんとコーナーを決(き)めてほしい」…そうなんだよね。いつのまにか消(き)えていったコーナーのなんと多(おお)いことか。まぁ作(つく)っている人間(にんげん)がいい加減(かげん)の代表(だいひょう)だから、しょうがないけど。「ウラワザもたくさん、お遊(あそ)びもたくさんやってほしい」…そりゃできればそうしたい! でもそうは簡単(かんたん)にいかないのが現実(げんじつ)。他(ほか)のコーナーとのかねあいで、ページ数(すう)を増(ふ)やすのは難(むずか)しいんだよなぁ。

⬆これが問題(もんだい)のアンケートハガキ。グチャグチャの様(よう)に見(み)えるが、結構(けっこう)きちんと整理(せいり)されている。



チョモランマ隊への意見

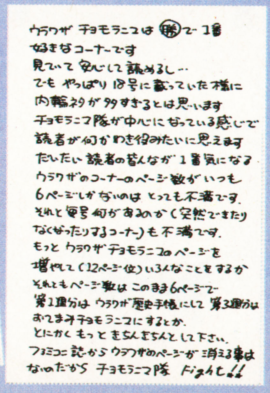
はっきり言って私は、ウラワネタのおがいい!!

チョモランマはやっぱりウラワザのコーナーなので、ほとんどのページはウラワザを載せないといけないと思う。でも、ウチワネタもあった方が、よりおもしろくなると思う。

私が考えました。の、ウラワザのコーナーページ数

① はじめのページ ② 次のページ ③ その次のページ ④ その次のページ

島根県 そると1号クン



ウラワザ チョモランマは(勝)で1番好きなコーナーです
見ていて安心して読めるし…
でもやっぱり18号に載っていた様に内輪ネタが多すぎるとは思います
チョモランマ隊が中心になっている感じで読者が何かわき役みたいに思えます
だいたい読者の皆んなが1番気になるウラワザのコーナーのページ数がいつも6ページしかないのはとっても不満です。
それと毎号何があるのか(突然できたりなくなったりするコーナー)も不満です。
もっとウラワザチョモランマのページを増やして(12ページ位)いろんなことをするかそれともページ数はこのまま6ページで第1週分はウラワザ歴史手帳にして第3週分はおてまみチョモランマにするとか。
とにかくもっときちんきちんとして下さい。
ファミコン誌からウラワザのページが消える事はないのだから チョモランマ隊 Fight!!

石川県 竹田一クン

冬(ふゆ)は寒(さむ)い。彼女(かのじょ)がいないと、もっと寒(さむ)い。ウラワザとはどうあるべきかなんて、マジメに考(かんが)えても、答(こた)えは出(で)そうにないしなぁ……。

もっと聞(き)きたい!

結論(けつろん)がなかなかでなそうな問題(もんだい)ではありますが、まだまだあなたのご意見(いけん)をお待(ま)ちしています。ハガキの隅(すみ)っこでもいいからさぁ。お願(ねが)いだよっ。

これが栄光のチョモランマシステム

執事(しつじ)の高橋(たかはし)は、それまでと全(まった)く違(ちが)う声(こえ)で話(はな)し始(はじ)めた。

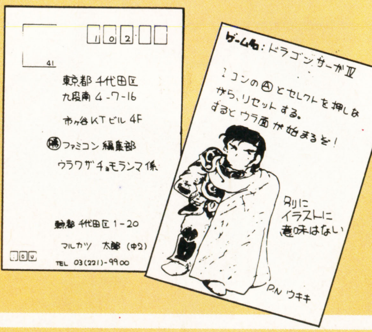
「ハアハッハッハッ! よくぞ私(わたし)の変装(へんそう)を見破(みやぶ)ったね、名探偵(めいたんてい)、倉屋敷又八(くらやしきまたはち)クン。」

「きみが本当(ほんとう)はチョモランマシステムで、点数(てんすう)が10倍(ばい)の図書券(としょけん)を表(あらわ)している、なんてことはちょっと推理(すいり)すればわかることだよ。」倉屋敷先生(くらやしきせんせい)が静(しず)かに答(こた)える。「しかもボクはキミの本当(ほんとう)の正体(しょうたい)を知(し)っている。キミは………つづく

チョモランマ賞 8000MAC・800点	
富士山賞・300点	
上 5000MAC	並 4000MAC
足柄山賞・200点	
上 3000MAC	並 2000MAC

ハガキの書(か)き方(かた)

お兄(にい)さんはオニヤンマが好(す)き。キミはチョモランマが好(す)き。だからハガキは愛(あい)をこめて、なるべくきれいに書(か)いてほしい。ちょっと気(き)をつければ、できるはずだよ。あの時見(ときみ)た夕焼(ゆうや)けのように、心(こころ)に直接(ちょくせつ)されわるような、そんなハガキを私(わたし)にください。



ウラカツ電話局(でんわきょく)

間違(まちが)い電話(でんわ)はダメだけど、無言(むごん)電話(でんわ)はOK。

★東京
03-236-1600

★大阪
06-709-1600

★高松
0878-61-1600

ⒸBANDAI 1989 Ⓒバードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画 Ⓒ1989 BANDAI Ⓒ1983 Doug Smith Ⓒアスミック

イラスト/中野豪

これがMACシステムよ!

MACとは何か――!? 勝読者のキミなら当然知ってるわよね。でも、初めてMACに挑戦する人もいるだろうから、もう1度説明してあげる♡

マルカツ・アタック・カード＝MAC。これは、簡単に言えばキミの夢を手に入れるためのチケットなの。このチケットを集めて送れば、右ページにある素敵なプレゼントがキミのものになるのよ。すごいでしょ！

しかも、MACにはハズレはないの。プレゼントをもらうのに必要な額のMACを集めることができれば、必ずプレゼントがもらえちゃう。抽選にもれてクヤしいおもいをする、なぁんてことはないってワケね。

プレゼントの種類もステッカーからCDプレイヤーまで多種多彩!! キミの好みに合わせて、いろいろなプレゼントが選べちゃうのよ。

ところで、キミはどうやってMACを集めてるのかしら？ 毎号ついてくるMACをコツコツためていってもいいんだけど、もっとたくさん、よりスリリングに高額MACを稼ぐ方法――それがMACベガスなの。

MACベガスはわずかな賭金があれば誰でも参加できる、ハイパーカジノクイズ。正解すれば、数百倍のMACが配当されちゃうかもしれないのよ♡ ピッカピカに輝く豪華なプレゼントを手にするいちばんの近道、それがMACベガスってわけね。

さて、今回のスペシャルMACは、もちろん配当もスペシャル。当たれば10,000MACがキミのものになっちゃう！ さあ、準備はできた？

他のコーナーでもMACは稼げる！

MACを集める方法……といえばMACベガスが一番!! でも、それ以外にも右の表のような方法もあったりして……。

どの方法を選ぶかは、キミの自由。さぁ、どうする!?

コーナー	MACのレート
体温計（ご意見BOX）	1,000MAC
RPGワールド（ドラゴンクイズ）	1,000MAC
ごきげんファミコン	100～500MAC
ウラワザチョモランマ	100～8,000MAC
その他	時価

SPECIAL MAC

©1989 TONG KING SHOW

お待たせー!! 夏に続く2度目のスペシャルMACの始まりよ！今回は、その名も『クリスマス・スペシャル MAC』。クイズてんこ盛りのクロスワード・パズルをお届けしちゃいまぁす♡ パズルを解いて10,000MACをねらっちゃおう！ ね♡

これがMACでもらえる豪華プレゼントなのだ！

①㊖ステッカー	25MAC	⑦㊖特製マグカップ	800MAC	⑰ディスクシステム	8,500MAC
②㊖ボールペン	50MAC	⑧㊖シュウォッチ	1,000MAC	⑱カメラ	9,500MAC
③㊖シャープペン	200MAC	⑨㊖Tシャツ	1,200MAC	⑲ゲームボーイ	10,000MAC
④㊖専用原稿用紙	300MAC	⑩ゲームボーイバッテリー	1,500MAC	⑳カラー液晶TV	10,500MAC
⑤ミニ4駆	600MAC	⑪ディスク・ゲームボーイソフト	1,780MAC	㉑ウォークマン	11,500MAC
⑥㊖テレカ	670MAC	⑫アスキースティックJr.	2,000MAC	㉒メガドライブ	12,500MAC
		⑬ターボファイル	2,500MAC	㉓ダイバーズウォッチ	13,000MAC
		⑭FC・PC・MDソフト (6500円まで)	2,800MAC	㉔PCエンジン	14,500MAC
		⑮FC・PC・MDソフト (6500円以上)	3,500MAC	㉕エレキギター	18,000MAC
		⑯アスキースティックIIターボ	4,500MAC	㉖CDプレイヤー	20,000MAC

SPECIAL MAC VEGAS

Xマスプレゼントをキミに！

●MOTHERで歌姫ローラのいる村は？ ●ヴィナス戦記でハウンド部隊の優等生といえば誰？ ●ドラクエⅢでモンスターの呪文をはね返す呪文は？ ●ウィザードリィⅡでテレポートする呪文は？ ●スーパーチャイニーズ2でにらめっこをしなければならない町は？ ●天地を喰らうの主人公は？ ●銀河英雄伝説の主人公は？ ●ケルナグールで湖に囲まれた城は？ ●FFⅡでスタート地点の町は？ ●ドラクエⅢでスタート地点の国は？ ●北斗の拳3でアミバは誰に化けていた？ ●ウルティマで天文台がある城の名前は？ ●ロボコップのステージ2で人質になっているのはどこの市長？ ●コズミックウォーズで惑星レベルが下がって中立になってしまうこともあるイベントは何？ ●天地を喰らうで七星刀が隠されている都は？ ●ウィザードリィⅡで敵に6～36のダメージをあたえる僧侶の呪文は？ ●ダンジョン＆マジックで地の精霊を信じる者たちの町は？ ●マダラとキリンが育った村の名前は？ ●ドラゴンボール3のお助けカードで持ちカードの星の数を増やすものは？ ●メジャーリーグのチーム名は？ ●超人ウルトラベースボールのチーム名は？ ●ソフトボール天国に登場する選手の名前は？ ●ワールドスーパ

スペシャルＭＡＣベガスは、ハイパースケルトンクイズ。ちょっと難しいけど、ガンバってね！

まず、下の１問１答クイズ41問を全部解いて下さい。この１問１答クイズの答えは、右の解答群の中から選びます。でも解答群の中にはダミーの解答も混じってるから御用心！

さて、答えを選び出したら、今度はその答えで左下のスケルトンクロスワードをうめて下さい。クロスワードをうめたら、回の中の文字だけを使って、ある文章を作って下さい。それが今回の正解。

文章は、４通りぐらいできるハズ。その中のひとつが、10,000ＭＡＣの価値があるのよ！

スペシャルMACレート

応募料MAC――20MAC

配当MAC――10,000MAC

配当人数――正解者全員

ーテニスに登場する選手の名前は？　●ジーザスの主人公の名前は？　●ウルティマで１度に２～４回連続攻撃ができる魔法は？　●激亀忍者伝でサイを使う主人公の名前は？　●ドラゴンバスターⅡで同じ迷宮に５分いると現れる敵は？　●ドラゴンスピリットのエリア８に出る目玉の敵は？　●ドンブリ島にスパイス大王が現れるゲームは？　●赤毛の少年アドルが主人公のゲームは？　●スーパーチャイニーズ２でバンコという神が住む町は？　●赤龍王の主人公の名前は？　●㊎ファミコン編集長の名字は？　●ダブルムーン伝説のキャラクターで戦士と言えばだれか？　●ウルティマで名誉と騎士の町と言えば？　●ホワイトライオン伝説で羽をとられていたキャラクターは？　●麻雀大会で必ずリーチをかける律儀なメンバーは？　●マハラジャでシヴァ神と戦う神の名前は？　●かっとび童児で竜巻打法を得意とするキャラクターは？　●ウィザードリィⅡで敵に６～36のダメージをあたえる魔法使いの呪文は？　●ドラクエⅢにでてくる砂漠の町といえば？

●ハッピネス	●サトウ	●ゴトウ
●タイシャン	●マホカンタ	●ラインハルト
●ラスカル	●アリアハン	●アレフガルド
●マロール	●クリリン	●シーザー
●メイロントウ	●ビッグアイ	●ムソウハヤオ
●マンプク	●カトウ	●メッツ
●トキ	●カナリア	●ライキューム
●ルーラ	●イース	●ダルト
●ロルト	●ハンラン	●ヤン
●リュウビ	●イシス	●アンドレ
●メイツ	●メイトンロウ	●ラーヴァナ
●アルテア	●ワイルダー	●ベル
●ゲントク	●デトロイト	●アトランタ
●クリス	●ヒジュラ	●リュウセン
●エトウ	●ミュラー	●ハンク
●リュウホウ	●ムトウ	●ヒジーラ
●ラクヨウ	●トリンシック	●ラフ

第11回当選者

18号（第11回）の答えは、Ⓑでした。下記の７名様に7,000 MACを送りまぁす♡

吉田扶美恵（北海道）　市山弘樹（北海道）　鶴巻健一（東京都）　谷口浩一（東京都）　佐藤剛（静岡県）　掘井学（三重県）　山崎忠洋（鳥取県）

あて先　〒102 東京都千代田区九段南４－７－16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ㊖ファミコン編集部「ＭＡＣベガス⑳係」または「ＭＡＣ係」

〆切り　ＭＡＣベガスの締め切りは12月7日（必着）

応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

官製ハガキにクイズの答え（今回はスケルトンクロスワードを解いて作った文章）、キミの住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、ＭＡＣ右下の数字（点線の中の三角の部分）を４枚切りとり、ハガキに貼って「ＭＡＣベガス係」へ送って下さい。

旧ＭＡＣは、20ＭＡＣ分のカードを封筒に入れて、新ＭＡＣと同じ要領で送って下さい。

あて先と締め切りは上に書いてあるとおり。12月７日までにハガキが届いていないと、答えが合っていても失格になっちゃうから注意すること。住所や名前の書き忘れも結構多いから、ポストに入れる前にしっかりチェックしてネ。

●MAC賞品プレゼントに応募する方へ

ＭＡＣ賞品プレゼントに応募する方は、集めたＭＡＣと、キミの住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望するプレゼントの番号（11、14、15はソフト名）を書いた紙を封筒に入れ（１～３を希望する人は、62円切手を貼った封筒も同封)、「ＭＡＣ係」へ送って下さい。ただし、同じ番号(ＭＡＲＵＫＡＴＳＵ 891208という数字）のＭＡＣは８枚（同じ番号の旧ＭＡＣは２枚）までしか使えないので注意。ＭＡＣベガス、ごきげんファミコンなど、本誌各コーナーの賞品として贈られるスペシャルＭＡＣは、何枚でもＯＫよ。

それから、前ページの写真にある賞品は、機種や色が変わることもあるので、了承して下さいね♡

GAME LEAGUE ゲームリーグ

10/26▼11/8 最新売り上げデータ

PC Engine 『ドラえもん』ブッチギリでトップ

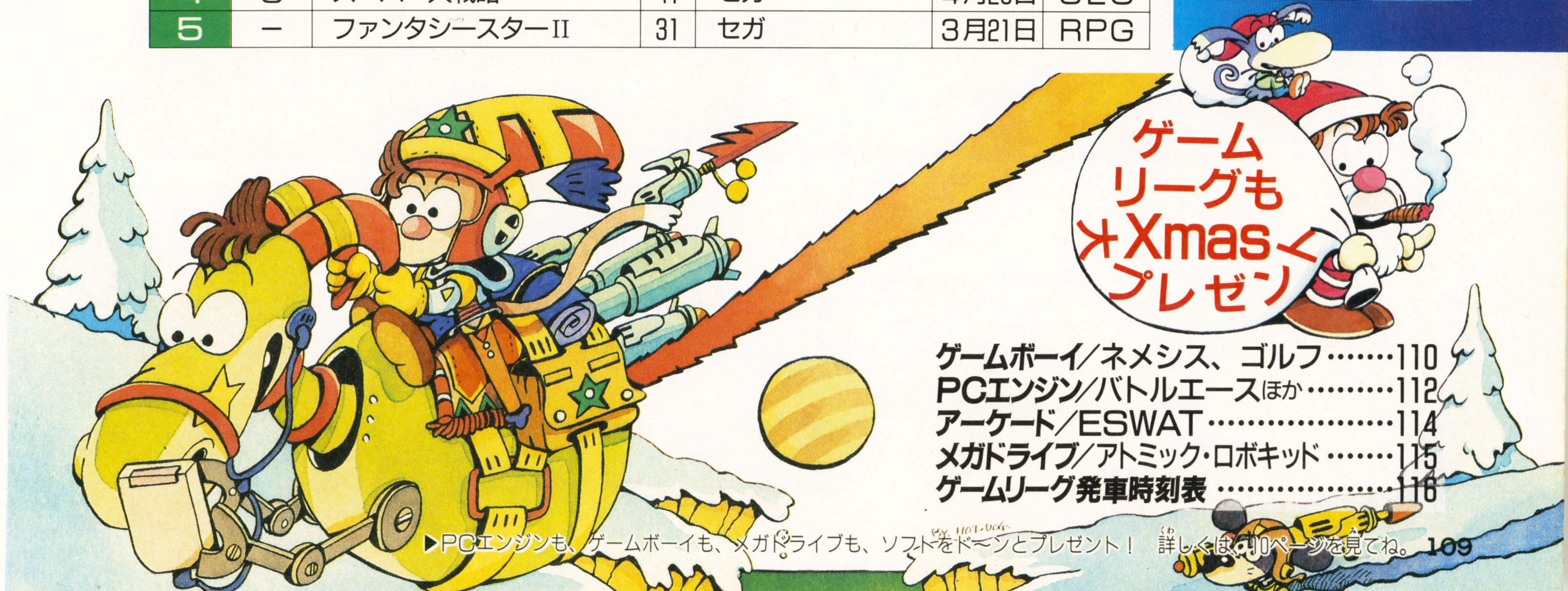
順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	―	ドラえもん	960	ハドソン	10月31日	ACT
2	2	スーパー桃太郎電鉄	331	ハドソン	9月15日	ETC
3	―	鏡の国のレジェンド	328	ビクター音産	10月27日	AVG
4	8	オーダイン	298	ナムコ	9月8日	STG
5	3	ファイナルラップツイン	237	ナムコ	7月7日	ACT
6	4	ダブルダンジョン	179	メサイヤ(NCS)	9月29日	RPG
7	6	究極タイガー	174	タイトー	3月31日	STG
8	13	ガンヘッド	148	ハドソン	7月7日	STG
9	―	スーパーアルバトロス	147	日本テレネット	9月14日	SPG
10	―	ロムロムカラオケ VOL.1	136	NECアベニュー	10月27日	ETC
11	1	デジタルチャンプ	111	ナグザット	10月13日	SPG
12	―	パックランド	98	ナムコ	6月1日	ACT
13	―	パワーゴルフ	76	ハドソン	5月25日	SPG
14	―	天外魔境	74	ハドソン	6月30日	RPG
15	―	都留照人の実践株式倍バイゲーム	69	インテック	11月1日	ETC

Game Boy サードパーティソフト、大健闘

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	―	ドラキュラ伝説	136	コナミ	10月27日	ACT
2	1	テトリス	92	任天堂	6月14日	PZG
3	5	スーパーマリオランド	82	任天堂	4月21日	ACT
4	―	シーサイドバレー	44	トンキンハウス	10月31日	SPG
5	―	66匹のワニ大行進	31	HAL研究所	10月18日	ETC

Mega Drive 『ランボーIII』じわりランクアップ

順位	前回	タイトル	ポイント	メーカー	発売日	ジャンル
1	3	ランボーIII	78	セガ	10月21日	ACT
2	1	スーパーハングオン	70	セガ	10月7日	ACT
3	2	大魔界村	63	セガ	8月3日	ACT
4	5	スーパー大戦略	41	セガ	4月29日	SLG
5	―	ファンタシースターII	31	セガ	3月21日	RPG



ゲームボーイ/ネメシス、ゴルフ……110
PCエンジン/バトルエースほか……112
アーケード/ESWAT……114
メガドライブ/アトミック・ロボキッド……115
ゲームリーグ発車時刻表……116

▶PCエンジンも、ゲームボーイも、メガドライブも、ソフトをド～ンとプレゼント！ 詳しくは110ページを見てね。

名作ＳＴＧがゲームボーイに

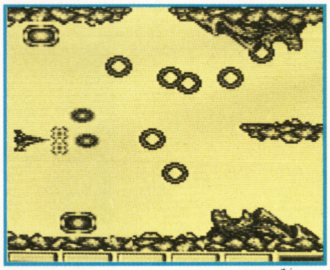
ネメシス

コナミ／2月下旬発売予定／価格未定

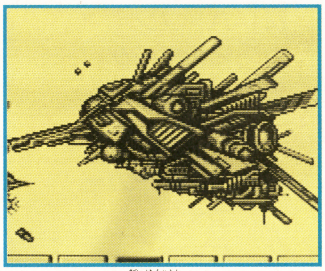
『グラディウス』が、ゲームボーイに帰ってきた。操作性も抜群で、ファンの期待に応えた力作だ。

パワーアップも同じだし、モアイだって出てくる

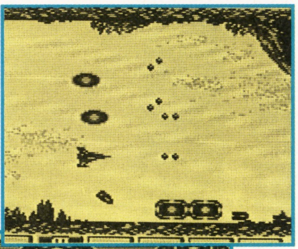
横スクロールの過激なシューティングシーン、背景（モアイだって出てくるんだぜ）、そしてパワーアップ……どこから見ても、こいつは『グラディウス』の生まれ変わりだ。エッ？　ゲームボーイだとスクロールさせると液晶が流れるんじゃないかって？　そんな心配、コナミの技術力にかかったら問題外だったみたい。ステージ3でモアイが画面いっぱいに弾を吐いてきても、オプションを2つ付けちゃっても、液晶はぜんぜん流れないんだぜっ。



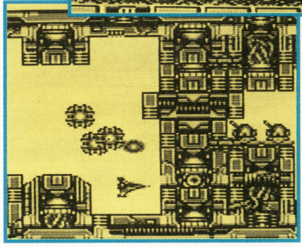
⬆ステージ3は、おなじみモアイの面。弾の吐き方もいっしょなのだ。



⬆ボスキャラも大迫力。こんなにデッカイんだ。



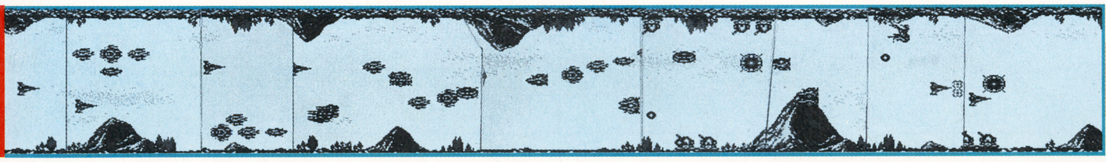
➡オプションは2つまで付けられる



⬅ラストステージは、敵の基地内。スリル満点。

STAGE 1をマップで紹介しちゃおう

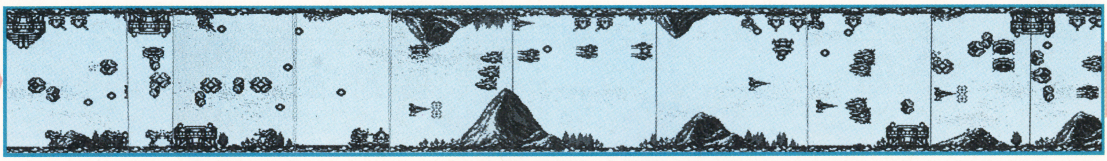
START



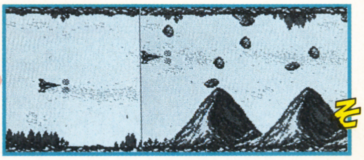
⬆ゲームスタート。このへんでパワーアップアイテムを貯めこむんだ。

⬆敵の攻撃が激しくなってきた。スピードを2段階アップさせておこう。

⬆上下からの砲台がうっとうしい。ミサイル、ダブルを装備しておきたいね。

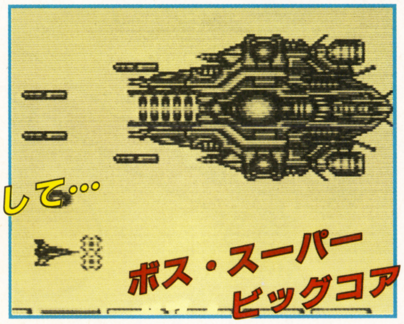


⬆上下のゲートからも敵機が出現する。ゲートを早めにつぶさなくちゃね。このへんになればオプションも付けられるはず。

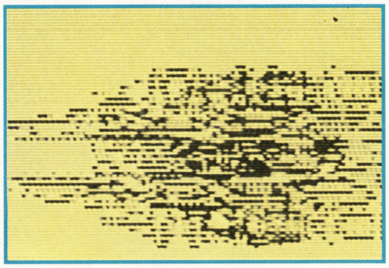


⬆ボス前の2つの火山も『グラディウス』といっしょなのだ。

そして…



ボス・スーパービッグコア



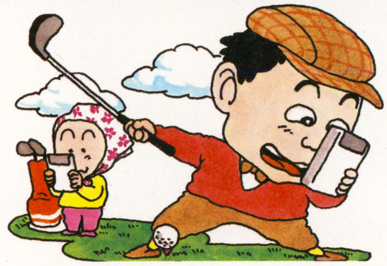
⬆ボスを倒すと、左右に分裂して散っていく。なかなかニクイ演出だぜ。

ふぁんきい岡本の"G"の思い出

ＳＴＧは下手なボクだけど、実はゲームセンターで『グラディウス』にハマってたりするんだよね。だから『ネメシス』の話を聞いたときは、メチャうれしかったんだ。

トビライラスト／HOT DOG　イラスト／杉山　真理　©コナミ

今号の遊び頃ソフト

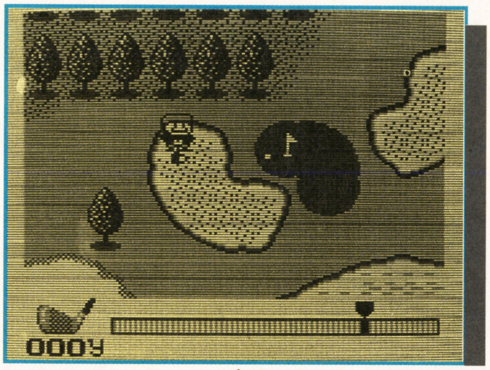


気軽に楽しいスポーツゲーム

ゴルフ

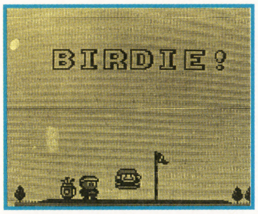
任天堂／11月28日発売予定／2,600円

幅広い年令層に厚い支持を受けるゴルフゲーム。ゲームボーイにも登場する、そんなゴルフゲームが、今回の"遊び頃"だ。

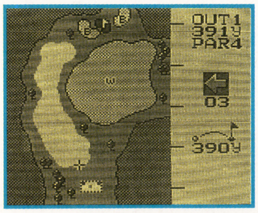


1人で快感したり、2人でしのぎあいしたり…楽しいね

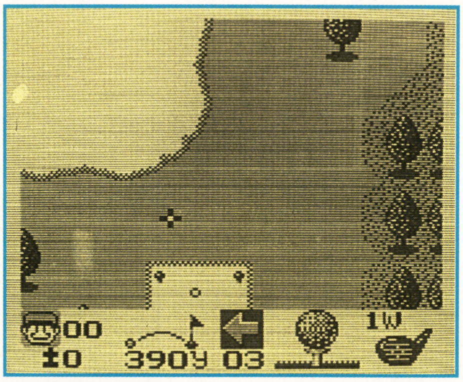
このゲームのオモシロサって、ボールの置かれてる状況がちゃんと映し出されるとこだよな。フェアウェイならウッドのクラブを選んでガンガン飛ばせるんだけど、深いラフにつかまってたりしたら、アイアンでしっかり打ち出さないといけない。けっこう単純に見えるけど、実はいろんなこと考えてプレイしてるんだよね。それでうまく打てたりすると、これが快感。だからゴルフゲームって楽しい。それにこのソフト、対戦がやっぱりオモシロイ。ボールの位置が対戦相手と同じぐらいならば、わざと必要以上に飛ぶクラブを選んで弱めに打ち、相手を混乱させたりね。これってＦＣでも同じなんだけど、ゲームボーイって自分の画面があるからじっくり見ちゃうんだもん。



⬅こんなとき、まさに快感が倍増するよね。



⬅けっこう難コースもあったりする。



⬆画面右下のボールの状況をよくみて、クラブを選択しなきゃならない。いろいろ考えさせるゲームだ。

◉知って得する クラブと飛びの関係

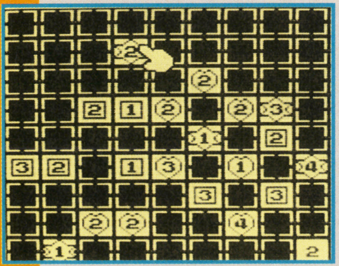
ゴルフゲームをプレイするうえで、最低限知っておかないといけないのが、下にまとめたクラブと飛距離の関係なのだぞ。

クラブ	飛距離	クラブ	飛距離
1W	240	6I	150
3W	225	7I	135
4W	215	8I	120
1I	205	9I	110
3I	190	PW	90
4I	180	SW	70
5I	165	PT	30

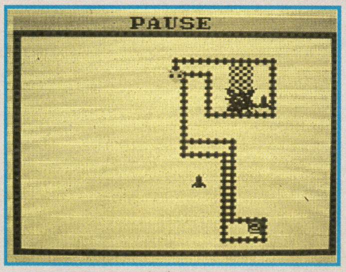
ふぁんきい NEWS

ゲームボーイにはやっぱりパズル そんな人たちにオススメのソフト

対戦ゲームが白熱するオーソドックスなパズルゲームは、ゲームボーイってハードにマッチしたジャンル。最近ではＲＰＧやシューティング、ＳＬＧなんかの発売予定もあって注目されてるけど、ゲームボーイらしいパズルゲームのラインナップも続々登場してるぞ。例えば、セタから発売される『キュービリオン』。４段まで積まれたブロックを動かしていくもの。２タイプのモードがあり、難題も数多く用意されている。もちろん２人対戦もＯＫ。もう１つは、ナグザットの『かこむん蛇』。昔パソコンゲームにあった『陣取りゲーム』をベースにする、アクション性の強いパズルゲームだ。パズルファンは注目しておくように。



⬆セタから発売される『キュービリオン』。かなり頭を使うパズルゲームだ。



⬆ナグザットから発売される『かこむん蛇』。対戦が盛りあがりそう。

©Nintendo ©セタ ©ナグザット

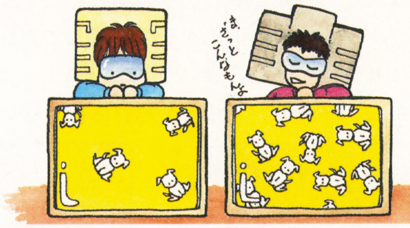
PC Engine

SuperGrafxは こんな可能性を秘めている!!

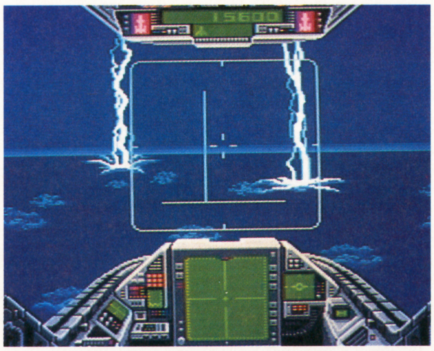
PCエンジンの上位機種として登場した「スーパーグラフィックス」。現行機よりも優れた性能をもっているというけれど、はたしてどんなすごいこと、新しいことができるのだろうか。今回は、このスーパーグラフィックスの可能性について特集するぞ！

1 背景画面が2枚

2重スクロールによって、画面にリアルさと奥行き感を持たせることができる。



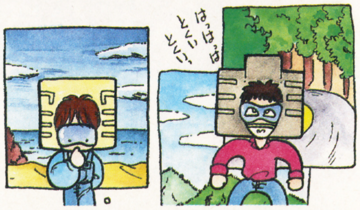
スクロール画面や地形マップなどを表示する背景画面。現行機では1枚しかない背景画面が、スーパーグラフィックス（以下SG）では2枚になっている。これによって、2枚の画面を違う速度でスクロールさせて奥行き感を持たせるなど、画面1枚では実現が難しい演出を、簡単に使えるようになった。また、「バトルエース」のように、1画面をコクピットを表示するのに使い、もう1画面を背景表示に使うような、2画面を独立させた使い方も可能である。さらには、1画面まるごと使って、超巨大キャラを表示するという、荒ワザもできてしまう。このように、背景画面が増えることで、表現力が倍増するのである。



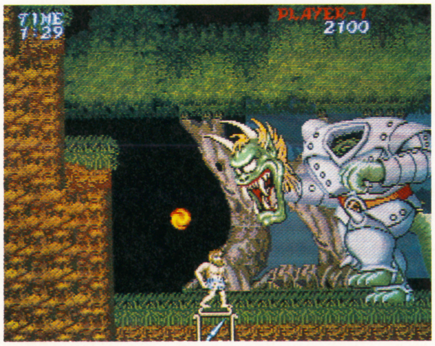
⬅2枚の画面をコクピット表示用と背景表示用に使い分けている「バトルエース」。

2 スプライト数が2倍

激しい攻撃もデカキャラも、SGならば簡単に。移植も、よりホンモノに近く！



自機や敵キャラなど、画面上を動き回るキャラクターを表示するためのスプライト。SGは、スプライトを画面上に128枚も表示できる（現行機の2倍）。最近のゲームに欠かせない要素に、「激しい攻撃」と「どデカいキャラクター」があるが、スプライトが128枚もあれば、弾丸を雨あられと降り注がせることも、画面の半分を占領するようなデカキャラを表示することも簡単にできる。また、アーケードからの移植の場合、現行機では「キャラが小さくなった」などの不満の声が聞かれたが、これもスプライト不足が大きな原因だったので、SGに移植すれば、そういった不満は解消されるはずである。



⬅スプライトの数が多ければ、驚くほど大きいキャラを表示することができる。

ビショップ小峯のとんでるはなし

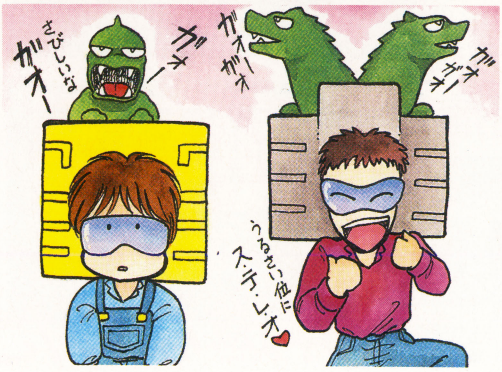
新機種ラッシュであわただしいPCエンジン市場。今回は、そのなかでもっとも注目されている上位機種、スーパーグラフィックスにスポットをあててみました。

 ©LICENCED BY CAPCON NECアベニュー ©HUDSON イラスト／立神洋子

3 ステレオサウンド

広がりのある音響効果が実現。耳を使ったゲームが登場する可能性も！

サウンドがステレオになれば、ＢＧＭの迫力が増すのは言うまでもないが、それよりも楽しみなのは、ステレオ音源の持つ方向性を利用したゲームが登場することである。たとえば分かれ道で、右から「ガォーッ！」とモンスターの鳴き声が聞こえてきたとする。命が惜しいプレイヤーは左へ行き、勇敢なプレイヤーは好んで右へ行くはずである。ＳＧならば、このようにステレオ音源を生かし、目と手ばかりでなく、耳を使ってプレイする作品を作ることもできるのである。



4 パワーコンソール

3Dゲームをプレイするとき、コクピット気分を味わうためのアイテムだ。

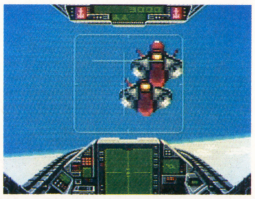
ハンドル型コントローラーの「パワーコンソール」は、３Ｄゲームを本気で楽しむために作られたハードだと考えられる。仮に、「アフターバーナー」や「ギャラクシーフォース」などの３ＤシューティングをＰＣエンジンでプレイするとしたら、やはりパッドでは気分が出ない。ガッチリした操縦レバーを握ってプレイしたいと思うはずである。そんなときにこのパワーコンソールを使えばいいのである。これから先、３Ｄシューティングゲームがガンガン登場すれば、きっと欠かせないアイテムになるだろう。

⬆これが〝パワーコンソール〟。発売日はまだ未定で、価格は59,800円（税別）の予定。

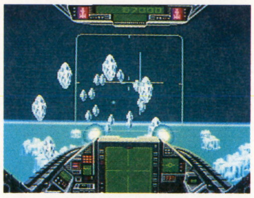
SG専用ソフトのここに注目!!

バトルエース

とにかくＳＧの性能のすごさを見せつけてくれるソフト。画面が回転したり、とんでもなくデカい敵キャラが登場したり、見どころがいっぱい。スピード感と迫力に圧倒されっぱなしだ。パワーコンソールを使ってプレイすれば、さらにおもしろいぞ。



⬅敵キャラが画面から飛び出してきそうな迫力だ。

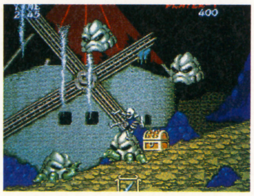


⬅これだけキャラが並んでもチラついたりしない。

大魔界村

超難度でプレイヤーを手こずらせたアーケードゲームの移植版。ＳＧだったら、ここまでホンモノに忠実に移植することができるという見本のような作品だ。画面やキャラクターの見た目や動きなど、すばらしい移植ぶりに注目してほしい。

⬅見た目はほとんどアーケード版と変わらない。



⬅ゲームの難しさも、そのまま移植されている。

ビショップ小峯のあかるいゲーム講談

新登場の2機種について

前号で、情報をお伝えした２つの新ＰＣエンジン。その価格や、新たに発表されたＰＣ周辺機器の情報について紹介するぞ。

まず、『ＰＣエンジン　シャトル』は価格18,800円のＨｕカード専用ゲーム機。すでに、今月の22日から発売されているので、目にした人が多いかも知れないね。鮮明な画像とステレオサウンドが楽しめる、なかなかお買得なハードなのである。

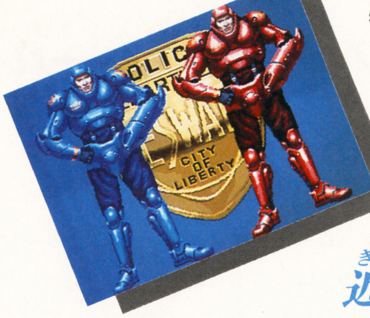
そして、『ＰＣエンジン　コアグラフィックス』。価格が24,800円、鮮明な画像とステレオ出力が標準装備で、ＣＤ－ロム使用可のコア構想新主力ハードだ。

それから、新機種にそれぞれ対応する『バックアップブースタII』(コアグラフィックス＆ＳＧ用)と『バックアップユニット』(シャトル用）が年内に発売される予定(価格はそれぞれ5,800円)。

キミが欲しいのはどれ？

⬆斬新なデザインが採用された〝ＰＣエンジンシャトル〟。

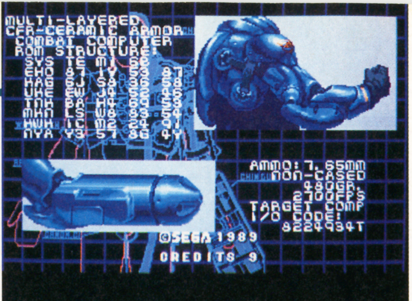
Arcade



特殊装甲機動隊出動！

E.S.W.A.T

SEGA／現在ゲームセンターでプレイ可能



近未来都市の悪を一掃しろ！

キミは警官となり、都心部の悪を仕切るボスを逮捕に向かう。３人のボスを逮捕すれば、新兵器「ICE」を装備する特殊部隊「E.S.W.A.T.」へ配属。

ガトリング砲をブッ放し、特殊兵器で一掃する快感と、２部構成による新鮮な展開！　国際テロ・ネットワークの秘密基地を壊滅させるため戦うのだ！

第１部 と と を逮捕！

最初は一般警官として、都市での訓練。３ステージ構成で、ボスを逮捕するごとに昇進、３人逮捕するとE.S.W.A.T.へ！

⬆火を吹き、スピンアタックをしてくるデブ野郎。

⬆ブーメラン投げ。人質を撃たないよう注意しろ。

⬆街の悪党を仕切るボス。鎖ガマで攻撃してくる。

昇進なのだ！

第２部 特殊兵器を駆使して戦え！

ROUND2 国際テロを摘発せよ!!

都市再開発区域で不法入国の斡旋・武器密売を行なう、「ダーティ・ダフィー」を廃ビルに追いつめ、逮捕せよ！　ザコが手強いぞ！

⬅ヘリに乗って登場なのだ！

⬅廃ビルの中を突き進む！

⬆崩れ落ちるビルに押しつぶされるな！

ROUND3 麻薬密売組織の首謀者を逮捕！

舞台はチャイナタウンの表通りから裏通り、そして夜の野球場へ。ラウンドボス「ラッツ・リー」の巨大なペット（？）、虎とゴリラが見モノだぞ。

⬅ペットその1、虎。凶暴だ。

⬅その2、ゴリラ。デカい。

⬆ＩＣＥをまとっているから、ナイフは怖くない。問題はマシンガンだ！

ROUND4 大戦の戦犯を捕えよ!!

⬇このラウンドでは、ナイフ使いたちが次々に上空から襲ってくるぞ。

⬆レーザー砲台の猛攻には、ＩＣＥ装着だからといって油断はできない。

★これが特殊兵器だ！★

●プラズマ砲
敵を貫通して前方に飛ぶぞ！

●マルチ・ランチャー
多方向の敵に有効だ！

●メガボム
火柱が敵に大ダメージを与える！

ヤマザキ拓のうひょーな話し

うきーっ、今月は都合により1ページしかコーナーがないっ！　こーゆーときはヘビーなアクションシューティングで、思いっきりストレスを発散させるのだっ！

 ©1989 SEGA

Mega Drive

★かわいさ120％のロボット登場

アトミックロボキッド

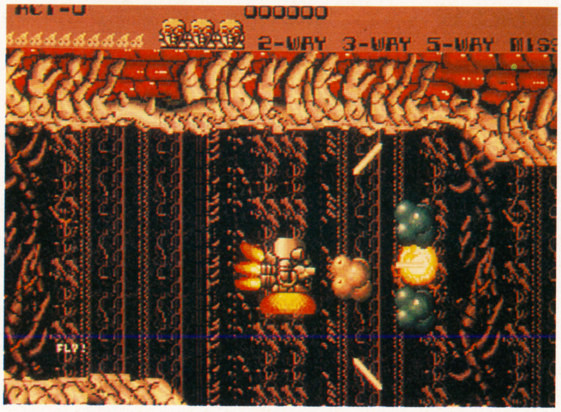
トレコ／2月発売予定／￥6,500

このゲームは、『忍者くん』シリーズでおなじみのＵＰＬのアーケード版からの移植なんだ。っといえば、かわいいキャラが山てくるのは当たり前！　このゲームのロボキッドも、もちろんそう。地上に降りて、何も操作をしないときや、敵にやられたときにチラっとこっちを見る表情のかわいさは何とも表現のしようがないほど。思わずなでてあげたくなるかもよ？

内容的には、アーケードと同じタイプの縦横スクロールのシューティングラウンドに加え、オリジナルの迷路ラウンドがあるんだ。この迷路の中で、ロボキッドは自分の使命をちょっとずつ知ることになるんだ。それが何かは、プレイしてのお楽しみだよ。

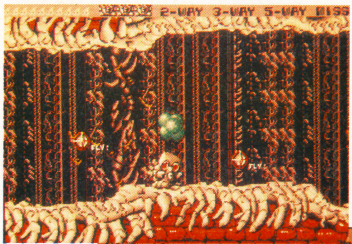
プロローグ

ロボキッドは何も知らずに目覚めた。ただ自分に立ち向かってくるものすべてを破壊する毎日だった。しかしそのなかで、彼は自分のことを少しずつ理解しはじめていた。自分の生いたちを、自分の使命を……。



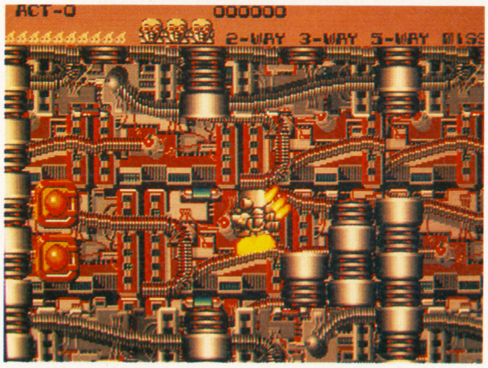
⬅ただひたすらに戦うロボキッド。彼の使命とは、いったい何なのか？ 彼はまだ気づいていない……。

シューティングラウンド



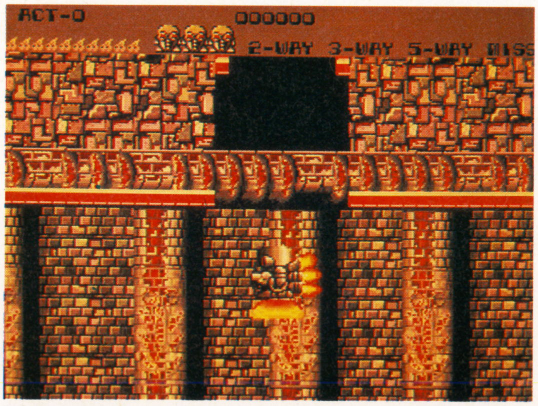
⬅「どうしたの？」　ってこっちを見てるんだね。

➡かわしても、うしろから追ってくるよ。ちゃんと倒しておこうね。

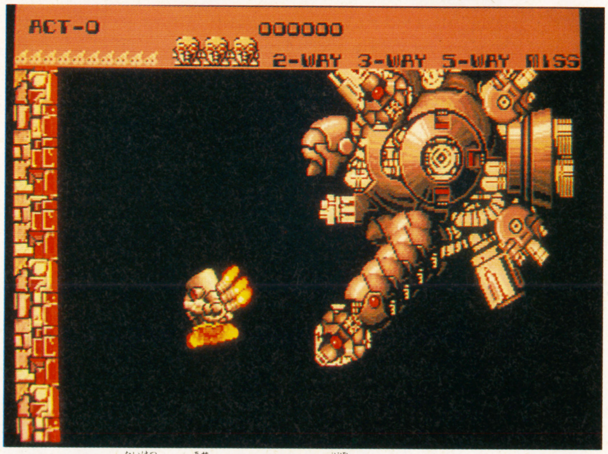


⬅このパネルがラウンドクリアの目印。触れると次のラウンドにワープだ。

迷路ラウンド



⬅迷路の中で敵と戦いながら、キッドは何を知っていくのだろうか？



⬆ボスキャラと対決！　焦らずじっくりと戦おう。

ルーラ岡田のささやき

あれぇ？　今回は1ページしかないのぉ？　ロボキッドの表情があんまりかわいいから分解写真を載せちゃおうと思ったのに……。次号はもっとページほしいなっと♡

Ⓒトレコ ⒸUPL

ゲームリーグ◆発車時刻表

PC

★12月発売
- 8日 ○ブルファイト リングの覇者〈クリーム〉¥6300
- 15日 ○PC原人〈ハドソン〉¥5800
- 21日 ○イースＩ・II〈ハドソン¥7800
- 22日 ○ヘビーユニット〈タイトー〉¥6600
- 22日 ○コズミックファンタジー〈日本テレネット〉価格未定
- 22日 ○レッドアラート〈日本テレネット〉価格未定
- 22日 ○ナイトライダースペシャル〈パック・イン・ビデオ〉¥5800
- 23日 ○ＦＩトリプルバトル〈ヒューマン〉¥6300
- 27日 ○ヴォルフィード〈タイトー〉¥6600
- 上旬 ○忍—SHINOBI—〈アスミック〉¥6800
- 中旬 ○これがプロ野球！'89〈インテック〉¥5800
- 下旬 ○弁慶外伝〈サン電子〉¥6200
- ○スーパー大戦略PCエンジン(仮題)〈マイクロキャビン〉価格未定
- ○ROM ROMスタジアム〈メサイア(NCS)〉価格未定
- ○初段一直線(仮題)〈K.Kホームデータ〉価格未定
- ○サイドアームスペシャル〈NECアベニュー〉¥5800

★１月発売
- 26日 ○タイトーチェイスH.Q〈タイトー〉¥6600
- ○ダライアス〈NECアベニュ〉価格未定
- ○ガイフレーム〈メサイヤ(NCS)〉¥5800
- ○ソル・ビアンカ〈メサイヤ(NCS)〉価格未定
- ○謎のマスカレード〈メサイヤ(NCS)〉¥6000
- ○バットマン〈サン電子〉価格未定
- ○逐電屋藤兵衛〈ナグザット〉¥6700

★2月発売
- 下旬 ○飛装騎兵カイザード〈メサイヤ(NCS)〉価格未定
- ○スプラッターハウス〈ナムコ〉¥6800
- ○シティハンター〈サン電子〉¥6300
- ○ニュージーランドストーリー〈タイトー〉価格未定
- ○ヴェイグス〈ビクター音楽産業〉価格未定

★3月発売
- ○サイバーコア〈アイ・ジー・エス〉価格未定
- ○奇々怪界〈タイトー〉価格未定
- ○バルンバ〈ナムコ〉¥6800
- ○ダウンロード〈ハドソン〉価格未定
- ○源平討魔伝〈ナムコ〉¥6800
- ○恐竜大図鑑〈ビクター音楽産業〉価格未定
- ○虎への道〈ビクター音楽産業〉価格未定
- ○キングオブカジノ〈ビクター音楽産業〉価格未定

★3月以降
- 4月 ○シンドバット 地底の魔宮〈アイ・ジー・エス〉価格未定
- ○ネクロスの要塞〈アスク講談社〉¥6800
- 6月 ○ワールドビーチバレー〈アイ・ジー・エス〉価格未定

★発売日未定
- ○スーパーバレーボール〈ビデオシステム〉価格未定
- ○パワードリフト〈アスミック〉価格未定
- ○ラビオ・レプス・スペシャル〈ビデオシステム〉価格未定
- ○最後の忍道〈アイレム〉価格未定
- ○迷宮島〈アイレム〉価格未定
- ○アリスの夢冒険〈フェイス〉価格未定
- ○幽霊君〈アスク講談社〉価格未定
- ○アトミック・ロボキッド〈U.P.L〉価格未定
- ○ブレードランド〈日本ソフト販売〉¥6800
- ○パラノイア〈ナグザット〉価格未定
- ○レインボーアイランド〈NECアベニュー〉価格未定
- ○ドロップロック ほらホラ〈データイースト〉価格未定
- ○ストライダー飛竜〈NECアベニュー〉価格未定
- ○大魔界村〈NECアベニュー〉価格未定
- ○アウトラン〈NECアベニュー〉価格未定
- ○アフターバーナー〈NECアベニュー〉価格未定
- ○ワードナの森〈NECアベニュー〉価格未定
- ○サンダーブレード〈NECアベニュー〉価格未定
- ○麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ〈ニチブツ〉¥5400
- ○ダウンロード〈NECアベニュー〉価格未定
- ○桃太郎活劇〈ハドソン〉価格未定
- ○ファードラウト ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス〈ナムコ〉¥5800
- ○Ｊ・Ｂ・ハロルドシリーズ〈ハドソン〉価格未定
- ○桃太郎伝説II〈ハドソン〉価格未定
- ○熱血高校ドッヂボールPC版外編(仮題)〈ナグザット)価格未定
- ○みつばち学園〈ハドソン〉価格未定
- ○マニアックプロレス〈ハドソン〉価格未定
- ○サイバーナイト〈トンキンハウス〉価格未定
- ○青いブリンク〈ハドソン〉価格未定
- ○BLODIA〈ハドソン〉価格未定
- ○超絶倫人ベラボーマン〈ナムコ〉価格未定
- ○オメガファイター〈U.P.L〉価格未定
- ○キックボール〈メサイヤ〉価格未定
- ○フォーメーションサッカー〈ヒューマン〉価格未定
- ○ロードランナー〈パック・イン・ビデオ〉価格未定
- ○倉庫番WORLD〈メディアリング〉価格未定
- ○スペースインベーダー復活の日〈タイトー〉価格未定
- ○ヘルファイヤー〈NECアベニュー〉価格未定

MD

★12月発売
- 9日 ○TATSUJIN〈セガ〉¥6000
- 14日 ○マージャンCOP・竜〈セガ〉¥5500
- 15日 ○ヘルツォーク ツヴァイ〈テクノソフト〉¥6800
- 16日 ○ヴァーミリオン〈セガ〉¥6800
- 23日 ○ゴールデンアックス〈セガ〉¥6000
- ○カース〈マイクロネット〉¥6800

★１月発売
- ○ズーム〈セガ〉¥5500
- ○ゴーストバスターズ〈セガ〉価格未定
- ○史上最大の倉庫番〈メサイヤ(NCS)〉¥5200

★2月発売
- ○TEL TELスタジアム〈サン電子〉¥6500
- ○アトミック・ロボキッド〈トレコ〉価格未定
- ○ニュージーランドストーリー〈タイトー〉価格未定
- ○バットマン〈サン電子〉価格未定
- ○ソーサリアン〈セガ〉価格未定
- ○ウルトラマン〈セガ〉価格未定
- ○スーパーリアルバスケットボール〈セガ〉¥5500
- ○重装機兵レイノス〈メサイヤ(NCS)〉価格未定

★3月発売
- ○ムーンダンサー〈セガ〉¥7000
- ○パトレイバー〈セガ〉¥6000
- ○スーパーモナコGP〈セガ〉¥6000

★4月以降
- ○サイオブレードスペシャル(仮題)〈シグマ商事〉価格未定
- ○フェリオス〈ナムコ〉価格未定
- ○火激〈ホットビー〉価格未定
- ○エアーダイバー〈アスミック〉価格未定
- ○スーパーファンタジーゾーン〈サン電子〉価格未定
- ○ドリームアイランド〈セガ〉価格未定
- ○オメガファイター〈トレコ〉価格未定
- ○アフターバーナーII〈電波新聞社〉価格未定
- ○テトリス〈セガ〉¥5500
- ○ギャラクシーフォース〈セガ〉価格未定
- ○パワードリフト〈セガ〉価格未定
- ○ターボアウトラン〈セガ〉価格未定
- ○モンスターレア〈セガ〉価格未定
- ○ゲイングランド〈セガ〉価格未定
- ○ラストサバイバー〈セガ〉価格未定
- ○ダイナマイトダックス〈セガ〉価格未定
- ○ファイナルゾーンII〈ウルフチーム〉価格未定
- ○ファイナルブロー〈タイトー〉価格未定
- ○ファンタシースターIII〈セガ〉価格未定
- ○キューティー鈴木のリングサイドエンジェル〈アスミック〉価格未定
- ○DJボーイ〈セガ〉¥7000
- ○E-SWAT〈セガ〉¥6000
- ○クラックダウン〈セガ〉価格未定

GB

★12月発売
- 10日 ○パチンコタイム〈ココナッツ・ジャパン〉¥3280
- 15日 ○魔界塔士 SA・GA〈スクウェア〉¥3500
- 19日 ○将棋〈ポニーキャニオン〉¥3400
- 22日 ○Ｑビリオン(仮題)〈セタ〉価格未定
- 29日 ○平安京エイリアン〈メルダック〉価格未定
- 中旬 ○てけてけ！アスミッくんワールド〈アスミック〉¥3090
- ○ワールドボーリング〈アテナ〉¥3090
- 下旬 ○マスターカラテカ〈バンダイ・新正工業〉¥2900
- ○海戦ゲームNAVY BLUE〈ユース〉¥3400
- ○SELECTION～選ばれし者～〈ケムコ〉価格未定
- ○北斗の拳 凄絶十番勝負〈東映動画〉¥3500
- ○ヒーロー集合！ピンボールパーティー〈ジャレコ〉¥2980

★１月発売
- ○対局連珠〈トーワチキ〉¥2900
- ○ベースボールキッズ〈ジャレコ〉¥3300
- 下旬 ○ネメシス〈コナミ〉価格未定

★90年発売
- 2月 ○デスボール〈ケムコ〉価格未定
- ○ロックンチェイス〈データーイースト〉価格未定
- 3月 ○サイドポケット(仮題)〈データーイースト〉価格未定
- ○レッドアリーマー 魔界村外伝(仮題)〈カプコン〉¥3300
- ○ポパイ〈シグマ商事〉価格未定

★発売日未定
- ○コスモタンク〈アトラス〉価格未定
- ○バットマン〈サン電子〉価格未定
- ○カードゲーム(仮題)〈ココナッツジャパン〉価格未定
- ○ソーラーストライカー(仮題)〈任天堂〉価格未定
- ○フラッピースペシャル〈ビクター音楽産業〉価格未定
- ○ぺんぎんくんWARS〈アスキー〉価格未定
- ○ブロディア〈トンキンハウス〉価格未定
- ○あやかしの城(仮題)〈セタ〉価格未定
- ○爆烈戦士ウォーリア〈エポック社〉価格未定
- ○SDガンダム SD戦国伝 国盗り物語〈バンダイ〉価格未定
- ○スペースインベーダー〈タイトー〉価格未定

Sakuma akira's 1,000,000 mega bariki
さくまあきらの100万メガ馬力

RPG制作レポート
魔法(術)で悩む!!

ＲＰＧの魅力のひとつに魔法（術）があります。

ところが『桃太郎伝説II』を作り始めてから、ずっとこの術の問題が厄介物で、悩まされ続けています。

最近のＲＰＧの魔法（術）の数は、まさに新記録ラッシュで、やれ40だ、60だ、100種類だと、ひとつでも他のゲームより多ければ良いみたいな風潮がみなぎっています。

でも私個人の考えでは、どれもこれも水増しして魔法の数を増やしているような気がして仕方がないのです。

アンデッド系に効く魔法、炎系に効く魔法、水系に効く魔法といったように種族別に特に効く魔法が横行していて、名前を変えているだけで、結局与えるダメージのポイントが多いか少ないかの違いしかないように思えるのです。

ページめくりをしなければならないＲＰＧも、いまやごく普通になって来ました。

反面、魔法が多くて覚えきれないからといって、ゲームを途中で投げ出してしまうゲーム・ファンも増えています。

『桃太郎伝説II』は一体どちらの層に合わせて術の数を決めたらいいのか、何度も何度も激論を交わしたあげく、いまだ「これで行こう!!」という決断が下せずにいます。

一応100種類の魔法（術）を作ってみたのですが、やっぱり水増しで作ってる感は脱け切れません。

あるイベントをクリアするためだけに、作られた術のようになってしまって、イベントが終われば、まったく使わなくなってしまったり、攻撃系にしても次のレベルの攻撃魔法を覚えたら、前の魔法をまったく使わなくなってしまい、名称としてウインドーのなかに残ることになって、ページめくりの不便さを増すだけになってしまいます。

ある意味でこれを解消したのが『忍者らホイ！』の術なのですが、いまはまだ触れ

ることができない段階なのが残念です。

逆に極端に減らしてみたら『桃太郎伝説II』は、きんたんの術と、ろっかくの術と、ひえんの術だけになってしまいました。

ろっかくの術は、もともと成長する術だけに、レベル・アップしたときに名称を変えて術の数を増やすわけにはいかないのです。

術が３つしかないのでは、待ってましたとばかりにファミコン雑誌の総攻撃を受けてしまいます。ファミコン雑誌も特集の都合上、魔法の数が多ければ多いほど、絶賛してくれます。

一時はこの問題をあまりにも深刻に考えすぎて「ファミコン雑誌の村」というのを作ってしまったことがあります。

「ここは　いくつでも　じゅつが
おぼえられる　むらです!!」

▽

「ひつようのない　じゅつばかりです!!
はっきりいって　ざっしように
つくった　やくたたずばかりです!!」

▽

「さあ!!　こころゆくまで
５２５の　じゅつを
おぼえていって　ください!!」

といった調子です。実際200以上の愚にもつかない術を考案しました。

将棋の桂馬のように進む術、ジャンプする術、経過時間がわかる術、おしっこする術、鼻クソをほじくる術……見ての通りです。

いまだに悩んでいます。

術の数を少なくしてゲームをする人の手間や不便さをはぶいてあげたい。

でも「術の数がすくない!!」のひとことですまされてしまうゲーム界の現状。

悩んでいます。桃太郎に敵を眠らせるような卑怯な術は似合わないし、種族別の魔法を覚える桃太郎はなんとなく不気味だし。

最後は桃太郎くんが決めてくれるような気がします。さて、どうなりますか。

さくまMEMO

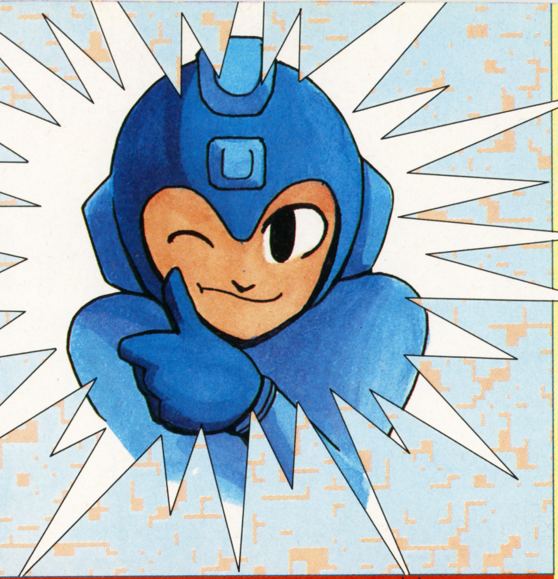
『桃伝II』の製作がずっと続き、苦しさがピークに達しているさくまさん。どういうわけか、最近違うゲームのアイデアがポンポン浮かんでしょうがないのがそうだ。『桃伝II』に専念しようとすればするほど、おもしろいアイデアが浮かぶので、ええい、めんどくさい、と平行して別のゲームも作り始めてしまったのだ。おかげで『桃伝』もスムーズに進行するようになったんだって。フシギだね。

イラスト／菊池晃弘

●とにかく『ミネルバトンサーガ』の続編を早く出してくれ、タイトーさん!!

暇じゃないぞ!

もっくにおまかせ



『双截龍』のクイズにたくさんの応募、ありがとう。当選者の発表はなんとか年内にやるつもりだから、しばらく待っててね。(実はまだ何をプレゼントするか考えてなかったりする……。)

第5回／メーカーさ～ん、早く続編を出しちくりよ～の巻

もっく：みんなぁ～、元気してるかぁ～い。

小峯：おいおい、いつもとノリが違うぞ。

もっく：いやあ、実は付録のほうにかかりっきりで、ゲロゲロなんですよ。

小峯：そんなに大変なのか？

もっく：なにしろ"100ページ"ですよ。今週はまともに寝てませんよ。まぁ、先週に比べればマシな方ですけどね。

小峯：ふ～ん。そりゃ大変だな。私には関係ないことだが……。

もっく：つめたいなぁ～。

小峯：現実は厳しいのだよ。

もっく：そんなもんですかねぇ。

小峯：そんなもんだ。

もっく：トホホ。

小峯：しょうがない。あとでちょっとだけ手伝ってやろう。

もっく：ホントですか。助かったぜい。

小峯：じゃ、このへんで本題に入ろう!!

もっく：ホントにあとで手伝って下さいね。

小峯：わかってるって！　しつこい奴だな。

もっく：「念には念を」ってヤツですョ……。

小峯：で、今回は続編がどうのこうのということだったな。

もっく：ええ、まぁ続編を早く出して欲しいゲームを上げようということなんですが……。ウ～ン……。

小峯：どうした？

もっく：いま気付いたんですけど、毎回パターンが同じような気が……。

小峯：気にしない、気にしない。よくあることさ。

もっく：う～ん……。まっ、いいか。

小峯：そうそう。気にしないのが一番。

もっく：それは、そうと小峯さん、もうスペースがあまりないんですけど。

小峯：じゃ、おしまい。あとはイラストを見てくれ。

もっく：ちょっと待ってくださいよ～。

小峯：冗談だよ。う～ん、そうだなぁ。ＲＰＧなら『ミネルバトンサーガ』だな。もっくはやったことあるか？

もっく：もちろん。ＡＶＧ的な演出がとてもいいですね。作りが荒い部分もあるけど、それを補って、余りある感動を与えてくれますね。

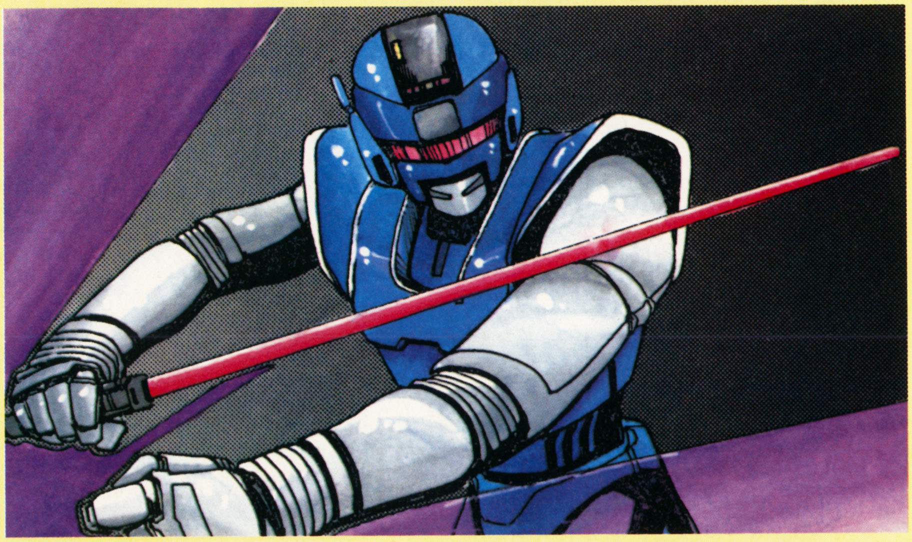
小峯：まぁ、早く続編を出して欲しいものだ。他にあるか？

もっく：ＡＣＴなら『ロックマン』、ＲＰＧなら『ギャリバン』って、とこかなぁ。

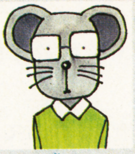
小峯：たまには考えが一致するものだな。

もっく：とって付けたようなしめ方ですね。

小峯：気のせいだってば。



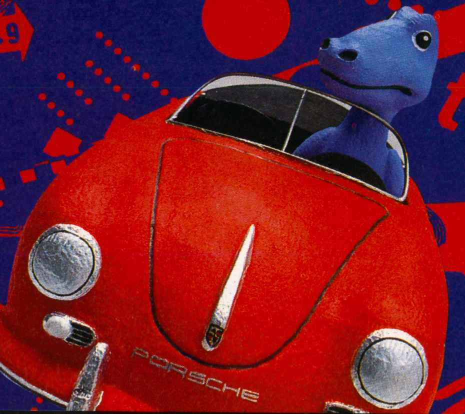
もっくのいそがしい毎日



ついにと言うべきか、やっと(？)と言うべきか、次号の"もっく……"は、お休みだっ！　せっかく付録の仕事がかたづいたのに、残念だぜ。というわけで、次々号でまた会おう!!

 イラスト／うしだゆうじ

SINDBAD SAURUS



フレッシュ3人組BANANA登場。東京モーターショー完全レポートなど見どころいっぱいだ!!

シンドバッドサウルス

きゃぴりんト〜区

この夏とれたての沖縄出身の三人娘『BANANA』に、それぞれの得意技を披露してもらいましょう。三人三様どんな話がとび出すか興味津々だね！

ひさの「明るさです！　根底に自分が元気でなきゃダメだ、という考えがあるんですね。悩みごとがあっても気にせず開き直っちゃう。ファンの人たちからも〝お笑いめざして頑張ってください〟なんて言われてます。たぶん沖縄があったかいから、性格がまるくなったのかも知れませんね」

みどり「お掃除が得意です。お部屋とか家の周りとかぜ〜んぶやっちゃう。人から〝手伝おうか？〟と言われても〝いい！　自分でやる〟と言っちゃいます。片づけが好きで、人の部屋に入ってまで掃除しちゃうんです。だから周りの人たちから『一家に一台！』って言われてます。でも、好きでやってるからいいの」

めぐみ「変なところで笑いをとっちゃうんですよね。自分では普通と思ってるんですけど、いつもぬけたところが出ちゃう。収録番組を後でじっくり見てると、ひとりだけ違う動きをしてたりとか。踊りの振り付けで、回んなくていいとこをひとりだけくるりと回ったりとか……。でも、初めて見た人には〝ああ、こういう踊りなんだ〟って納得させちゃうんです。そんなところが得意技かな？」

●MEMO

11/1に発売されたセカンドシングル『知らないおばけは出て来ない』。これはTBS系のTV『まんがはじめて面白塾』のオープニングテーマにも使われてるんだよね。BANANAらしい面白く楽しい曲なので、まだの人は是非ということで!!

励ましのファンレターを出そう！　〈宛て先〉〒150 東京都渋谷区神宮前2-34-20　シャーレー原宿702 ㈱ソーイング　BANANA㊙係　また、サイン色紙を5名に！　これは㊙編集部まで。〆切12／22必着。

BANANA
バナナ

写真左から、真知ひさの、秋山みどり、堀川めぐみ

撮影／岩瀬陽一

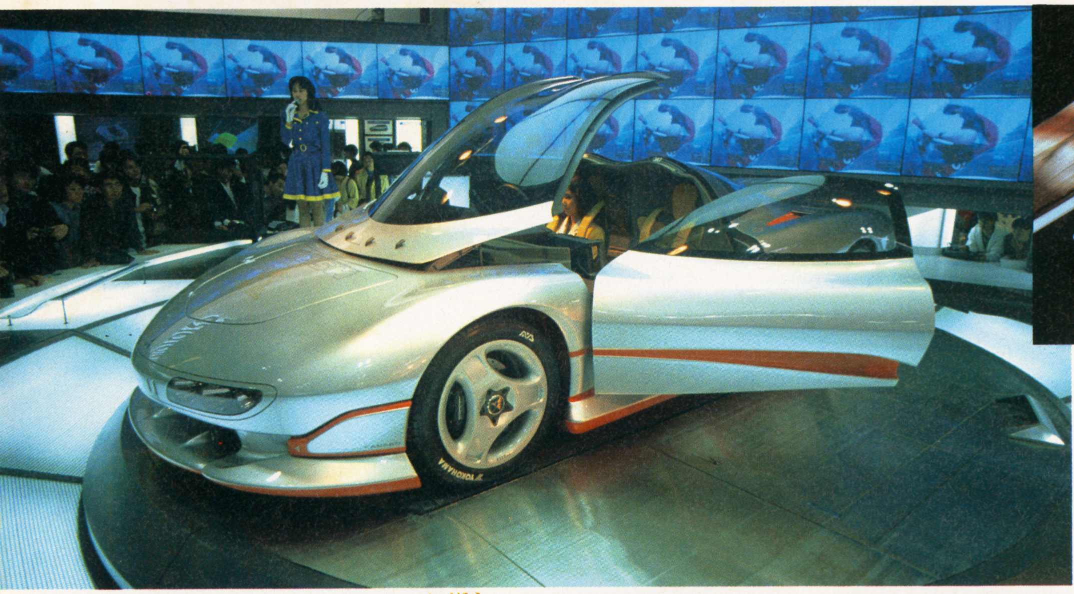
シンドバッドトレンディ

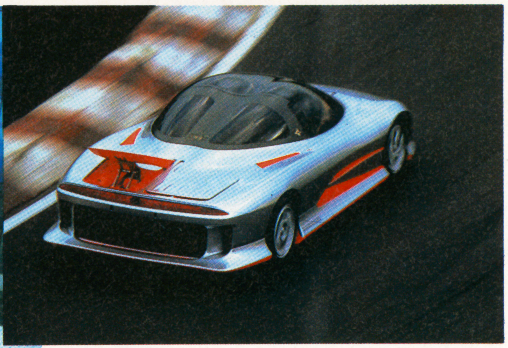
'89東京モーターショー完全レポート これが新次元カーだ

第28回東京モーターショーが、千葉の幕張メッセで行われた。会場には数々の新型車が華やかに展示されていた。

'89年の業界最大のイベントである、第28回東京モーターショーが千葉の幕張メッセで行われた。会場は、多くのカーマニアたちが埋めつくし、数々のコンセプトカーに見いっていた。コントプトカーは２つのタイプがある。来年に発売されるものと、最新技術や新素材を重点に置いた未来的なものとがある。会場には、手が届く車から近未来感覚の車など数多く展示。その中でもこれぞと思われる優れものを紹介だ！

三菱 HSR-II ハイテク・マシンの固まり、これぞ近未来カー！

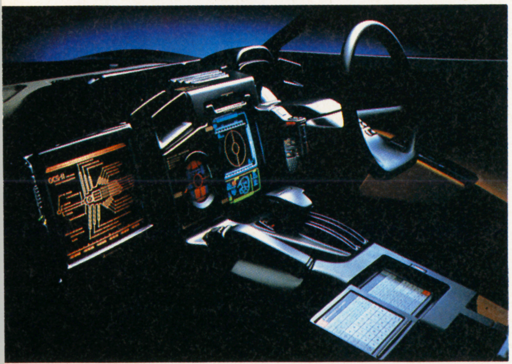




三菱のＨＳＲ-IIは、高度電子制御技術、先進の航空機技術といった極めて多彩なテクノロジーで生まれた。注目すべきところはコンピュータシステム。例えば、先行車との距離を適切に保ちながら、自動追尾する。まるで意志をもった新次元カーだ。しかも時速380km/hという、これまで誰も体験し得なかった走りに出会える。

コクピットは、ひとつの情報ステーションだ！

やたらと目につくディスプレイ群。まるで、ＳＦ映画に登場する宇宙船のコクピットのようだ。あらゆる情報を瞬時にしかも的確にドライバーに伝えてくれる。これこそ未来的なインテリアなのか？



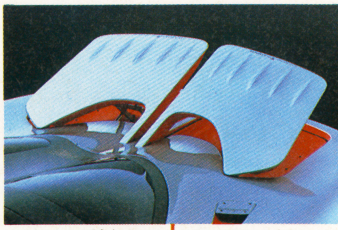
チンスポイラ

☗フロント部のへこんだところがそれ。前からくる風をうまくコントロール。

カナード

☗Ｆ-Ｉマシンのフロントウイングに似た、カナード。コーナリング時の浮きを低減。

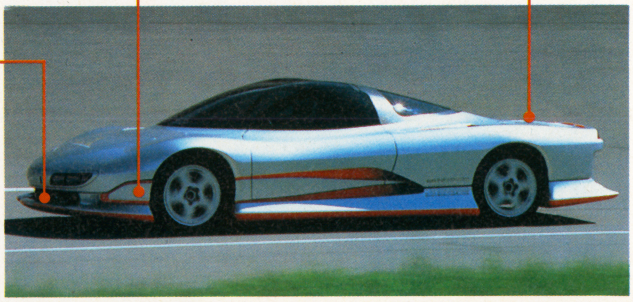
フラッペロン



☗ブレーキ効果をうみ、コーナリング時のリヤインリフト減少。

ボディには6つの可動翼を装備！ スゴイ！

ボディには、６つの可動翼が装備されている。いってみれば飛行機をイメージいるものである。これを組み込むことによって、安定した走り、優れたコーナリング性能、高い制動力を見事に可能にした。



 撮影／小池正純

スバル キャスピタ

レーシングマシーンをイメージに生まれたスーパーカー

サーキットを風のように疾走するレーシングマシーンに一度は乗って操縦してみたい。そんな期待に答えてくれるのがスバル・キャスピタだ。あのレーシググマシーンをイメージして開発されたもので、3.5ℓ12気筒エンジンを装備した、まさしくレーシングマシンだ。'90年には3億円で発売されるなんて、これはオドロキだ！

⬅簡単な改造でル・マンにも出場できるほどの性能を持つ車だとか。

トヨタ4500GT EXPERIMENTAL

空気の壁を破るクォーダトロンカフォルム(砲弾型)

1960年代に登場した本格的スポーツカー、トヨタ2000GT。これを進歩させたのが4500GTだ。ボディも2000GTとはガラッと変わっている。

超高速(300km/h)で安心して走るための空力特性を重視し、〝クォーダトロンカフォルム（砲弾型）へと姿を変えた。スポーツカーだけあって、4.5ℓV8・DOHC40バルブというエンジンを装備。

⬅トランスミッションは6速マニュアルを採用している。

ISUZU 4200R

抜群の運動神経を備えた足まわり

名門ロータスによってチェーンされたサスペンションと、4.2リッターV8エンジンで優れた走りを生みだし、流線形のボディにより美しさとパワーを重ね備えたスポーツカーだ。

⬆ビデオデッキやハイグレードオーディオなどを搭載。

ホンダ NS-X

F-1の技術を用いたスポーツカー

F-1に使用しているチタンコンロッドをエンジンに採用。高・中・低速域のどれに置いても、力強く、8000回転まで一気に吹き上がる加速感、加速音はまさにF-1気分に？

⬆最高速度約260km/h以上といわれている。

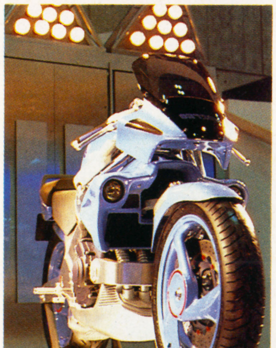
三菱 RVR

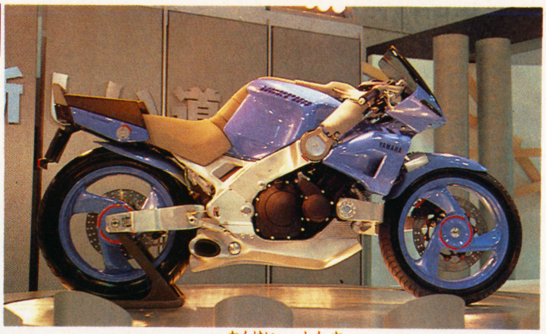
ボディに遊び心を感じるマルチカー

ボディのデザインがとにかくオモシロイ。遊び心をくすぐる、未来感覚っぽい車だね。オフロード車、バギー車を1体化させた、ニュータイプのスポーツカーだ。

⬅ボンネット内部に、サブ・チャージ用の太陽電池を内蔵

ヤマハモルフォ





⬅エンジンは、水冷4サイクル、400ccDOHCだ。

ライダーとマシンの関係を進化させた、モルフォ

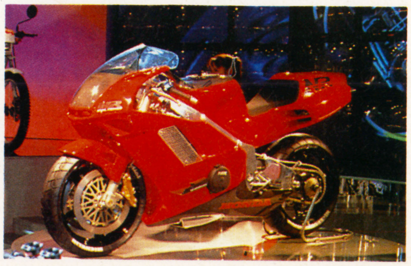
最新技術をフルに活用することで、まったく新しいモーターサイクルが生まれた。それが〝モルフォ〟だ。このマシンのセールスポイントは、ハンドル位置とシート位置が動くことだ。つまり、すべてのライダーにジャストフィットする快適マシンだ。

ホンダ NR

未知の可能性を秘めたマシン、NR

V型4気筒32バルブ、楕円ピストンエンジンと、2本のコンロッドを使った画期的マシンがこれ、ホンダNRだ。数々の機能はまさに新しいモーターサイクル時代を迎えるだろう。

➡'87年にル・マン出場。見事完走した。



IDOL（アイドル）

ナンノが刑事ドラマに挑戦。撮影のため髪の毛もバッサリ！

ナンノが刑事役に挑戦するぞ。12月2日から始まる連続ドラマ『あいつがトラブル』（フジテレビ系で土曜日午後8時～8時54分）の制作発表が、ドラマの舞台となる横浜で行われたんだ。ナンノと言えばスケバン刑事で一躍有名になった訳だけど、今度はホントの刑事役に挑戦ってことになる。

ナンノの演じる美咲令子は射撃の腕は超一流だが、捜査となるとミスばかり。あまりのミスの連続で、クビ覚悟でいたところ新しくできた「失踪人課」に転属を命じられる。神奈川県警きってのトラブルメーカー、といった感じの役どころ。

制作発表に現われたナンノはなんとおもいっきりショートカット。実はナンノはこ

⬅真剣な表情で拳銃を構えるナンノ。なかなかキマってるよね。

⬅制作発表での宍戸、ナンノ、萩原、織田（左から順に）の4人。

のドラマのために、あの長い髪の毛をなんと40センチ近くもバッサリと切ってしまったのだ。「ドラマの役作りのためにスタッフに説得されて切ったんです。"もったいないナ"とも思いましたが、後悔はしてません。でも、ドラマが終ったらまた伸ばしますよ」という話だが、本心はちょっぴり残念そうな雰囲気も。でも、撮影ではすでに青アザを作るぐらいの熱の入れようだそうで、ハンパじゃない、本格的な刑事ドラマになりそう。

ドラマでナンノと共演するのは、萩原健一、織田裕二、宍戸開、伊武雅刀ら刑事役がピッタリな人たちばかり。萩原健一はボスとして「ナンノをはげます良き先輩として頑張りたい」と貫禄充分。ナンノも「とてもあたたかそうな人なんで嬉しいです。いろいろ教わっていきます」と、すでに息はピッタリだ。

西村知美がPCエンジンの隠しコマンドに登場するらしい!?

とろりんは、12月22日に日本テレネットから発売になるPCエンジンのゲーム『コズミックファンタジー』のオリジナル主題歌『光の海の中へ』を歌っているんだ。この曲は12月13日に発売になるアルバム『TOMOROSE LANDへようこそ』にも収録されているぞ。ところで、このゲームにはなんと、とろりんのお店『TOMOROSE』（原宿・竹下通り）の紹介が聞けちゃうというおいしい隠しコマンドがあるんだ。このお店はおまじないグッズ専門のお店で、とろりんがデザインしたキャラクターグッズも売ってるそうだ。しかし、隠しコマンドとしてアイドルを起用するとはなかなかのアイデアだよね～。

⬅隠しメッセージ録音中のとろりん。とろりんはいつ見てもかわいいなぁ～

TV MOVIE（TVムービー）

TVシリーズ「バットマン」登場

水曜ロードショー／TBS系11月29日夜9:00～10:54

全米で大ヒットした映画「バットマン」が、いよいよ12月2日から公開される。が、今から23年前にアメリカでTVシリーズがスタート。その第1話と第2話を一挙2時間で放映されることになったのだ。スーパーヒーロー・バットマンと、映画には登場していないが、バットマンの片腕・ロビンくんも登場～。

第1話「バットマン登場！」の巻。美術館を荒しまわる怪盗リドラーを捕えようとするが、まんまとリドラーのワナにはまってしまう……。第2話は「怪人ジョーカー現わる」の巻。社会の秩序を乱す怪人ジョーカーとの死闘。バットマンとロビンの活躍やいかに。早く観たいゾ～。

⬆2人のコスチュームに注目！

⬅公開が待ちどおしい劇場版「バットマン」！

TM & ©1989 D.C. Comics Inc.

ライブレポート

"コナミ・矩形波倶楽部"スタジオライブ

去る10月22日(日)東京・音羽にあるキングレコード第1スタジオで、"コナミ・矩形波倶楽部" スタジオライブが行われた。約50人の観客の前で最初に「F1スピリット Crazy Driver」を披露。続いて「A-JAX Final Command A-JAX」を歌い、全部で7曲を熱唱。

観客も徐々にノってきて、もう最後は全員総立ち。途中トークやインタビューをはさんで約1時間のライブだった。12月21日に「こなみ・すぺしゃるみゅ～じっく千両箱」という限定盤3枚組CDが発売されるぞ。

⬅このスタジオライブは、CD3枚組のひとつに収まっているゾ！

はみだし情報　12月15日発売の『激闘スタジアム!!』(発売元／テクモ)を使ったゲーム大会が以下のとおり行われます。12/2練馬区光ヶ丘・忠実屋フランツ（15時～）12/3池袋・ビックカメラAV館（11時～）12/10兵庫県加古川市・加古川そごう（11時～）豪華賞品と参加賞を用意して待ってま～す！

F-1 GRAND PRIX 1989

雨での中嶋は本当に強かった！ 最終戦見事第4位

➡T・ブーツェン、今年2度目の第1位。

⬆ライバルのマシンが次々とリタイヤする中、安定した走りをみせた我らが中嶋悟。バンザーイ！

今年のF-1GPの中で最もエキサイトしたのが、11月5日に行われたオーストラリアGPだ。雨天の中で行われたレースで完走したのは8台だった。滑る路面と視界の悪さで、マンセルが、セナが、次々とスピン。そして追突。TVを観ていた人はきっと興奮したにちがいない。興奮したと言えば、中嶋悟の走りだった。23番目からスタートした中嶋だったが、雨の中の走りは本当にすごかった。次々とマシンを抜き去り、あともう一歩で表彰台にあがれたのに。来年の走りに期待しよう。

トリケラトピックス

TOY 光と音のIC頭脳ゲーム「ルミネーション」に挑戦だ！

ルービック・キューブのような頭を使うニューゲームが登場。光と音のICゲーム「ルミネーション」がそれ。三角すいの4つの頂点で点滅する3色の発光ダイオードの変化パターンを読みながら本体を動かし、ダイオードをすべて「レッド」一色にそろえるゲームなんだ。レベルは5段階だ。

⬅定価4800円(税別)。エー・ジーインダストリーより好評発売中だよ。

イベント 遊演体の「ネットゲーム'90」にきみも参加してみないか！

「究極のRPG」と銘打って始まった〝遊演体のネットゲーム〟。待ちに待った第2弾「蓬萊学園の冒険」が、いよいよ来年スタート。シナリオは、絶海の学園島を舞台に、「地球最後の秘宝」を探し求めていく冒険ファンタジー。さて、遊び方の基本はごく簡単だ。あなたがこの物語で活躍させるキャラクターを創ること。そしてあなたが創ったキャラが秘宝を求めて行動していくのだ。資料請求先／〒228 相模市上鶴間3498 第2足立ビル 遊演体「ネットゲーム'90」まで。また、10名様に限り参加無料。「㊙ネットゲーム'90」係まで。しめ切り12月14日必着。

BOOK 単行本「ストライダー飛竜」発売

➡角川書店から490円(税込み)で発売中。

月刊「コミックコンプ」に88年5月号～88年10月号の間に掲載された人気マンガ「ストライダー飛竜」(原案／㈱カプコン)のコミックスがついに発売されたぞ！

TOY 『ドラクエ』のグッズが続々発売ダ～

『ドラクエ』のボードゲームとカードゲームが12月1日に発売されるぞ。ボードゲームは全部で2種類。ひとつは、モノポリー要素を持った、大金持ちゲーム「モンスタースクランブル」と、迷路パズルゲーム「不思議迷宮」。カードゲームは全部で4種類。財宝につながる洞窟を完成させるゲーム「パルプンテ」(2300円)の他、「Xガンテ」(1800円)、「格闘技場」(2000円)など楽しいゲームばかり。発売元／エニックス。(価格は税別価格です)。

➡「モンスタースクランブル」。定価3800円(税別)。

⬆「不思議迷宮」。定価3600円(税別)。最初に脱出できるのはダレだ！

グッズ カレンダーをめくるたびに感動がよみがえる！

⬇大きさ38×52センチ。タミヤから600円(税別)で発売中。

年々F-1熱が高まる中、タミヤから'90年のF-1カレンダーが発売されたぞ。撮影は、数々のF-1レースシーンを撮り続けているスポーツカメラマン・金子博氏。1・2月はフェラーリ、3・4月はベネトン、とばして11・12月はマクラーレンだよ。

プレゼントのあて先 プレゼントのほしい方は、ハガキに商品名を書いて次の住所へ送って下さい。〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル ㊙ファミコン編集部「㊙〇〇〇」⑳係まで。住所・名前・年齢・電話番号も忘れずに。しめ切り12月14日必着。

イラスト／早川茂喜

新作情報 ドラゴンプレス

ベビーバレル
Wit's
バルダーダッシュ
ウィザードリィIII
〜ダイヤモンドの騎士〜
仮面の忍者 花丸
ドンドコドン
星霊狩り
草茸ドラゴン
発車時刻表

記号の見方

B	バックアップ付き	ACT	アクション	SPG	スポーツ
3	3Dシステム対応	RPG	ロールプレイング	PZG	パズルゲーム
W	書き換えのみ	AVG	アドベンチャー	ETC	その他
(予)	予価	STG	シューティング		
(込)	消費税を含む	SLG	シミュレーション		

※画面は開発中のものです

ヘビーバレル

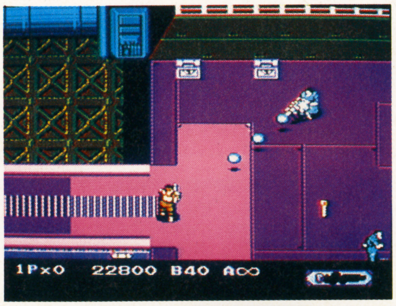
R	—	STG	データイースト	価格未定	3月発売予定

世界征服の野望をうちくだけ！

ヘビーバレル。それは究極の最終兵器である。この恐るべき兵器を開発した死の商人が、密かに世界征服を企んでいる、というのだ。そこで極秘裏に選び出された２人の精鋭が、死の商人の秘密結社の本拠地である、絶海の孤島に忍び込んだ。ヘビーバレルとは何かを解明し、秘密結社を撃滅するのが２人の任務だ！

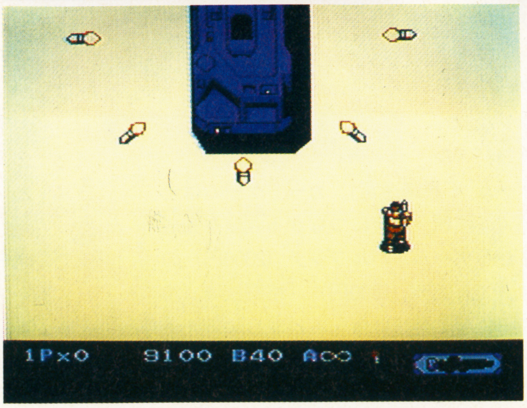
２人の精鋭というわけで、このゲームは、２人同時プレイができるんだ。その上、どちらか一方がゲームオーバーになっても、Ⓐボタンひとつでその場からコンティニューできるというから、いたれりつくせりだ。もうこのゲームは友達と協力して２人でやるしかないぞ。

武器のパワーアップにもぬかりはない。なにせ死の商人の本拠地なんだから。火炎放射器や５ＷＡＹ、そしてもちろんヘビーバレルなど、強力な武器がいっぱいだ！



⬅マイキャラの右にあるカギを取って、画面上方の宝箱を開けよう。中には特殊兵器が入っているぞ。

⬆２人の任務は、敵基地の破壊と謎の秘密兵器〝ヘビーバレル〟の解明だ。〝ヘビーバレル〟と何なのか？



⬅ステージは全部で7つ。各ステージの終わりには、巨大なボスキャラが待っているぞ。特殊兵器で攻撃だ。

⬆いよいよ敵の秘密基地へ潜入だっ!! 基地の中にはたてスクロールするエレベータで移動する場面もあるぞ。

 ©データイースト

Wit's

R カセット	—	ACT	アテナ	価格未定	3月発売予定

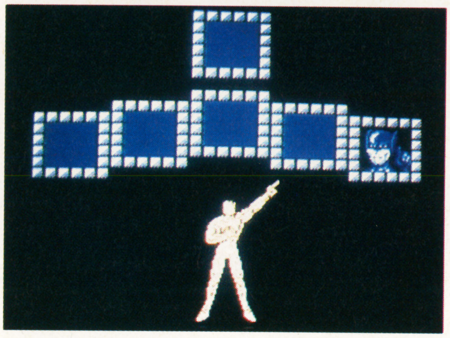
力のかぎり走り続ける男の物語

走ることに情熱を燃やすひとりの男がいた。彼の名を「初都走一郎」という。ある日彼は、ひかれそうになった子どもを助けようとして、車にはねられてしまった。彼が手術台の上で目をさますと……、な、なんと、体がピンク色でノッペラボーのバケモノに改造されているではないか！　自分の体が世界征服をたくらむジョーク軍団に改造されたと知った走一郎は、その野望を打ち砕くべく、走り始める……。

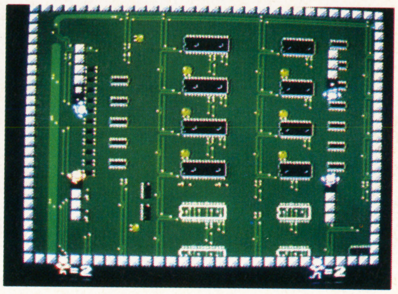
このゲームはふつうのアクションゲームとはチト違うぞ。マイキャラを操ってフィールド上にラインをひき、そのラインで敵をとじこめていくんだ。全部で5つあるステージは、敵が分裂していくマルチ面や、慣性がつくアイス面など、楽しい面がいっぱいなのだ。憎きジョーク軍団を滅ぼせ！

⬅平凡な高校教師「初都走一郎」。車にはねられたその日から、彼の運命は大きく変わっていく。

⬆こんなデモ画面があると、普通のアクションゲームみたいな感じがするけど、実はかなり頭を使うのだ。



⬆ステージセレクトの画面。5つの面をクリアするとボス面に進めるぞ。



⬅攻略のポイントは、各面の特性と敵キャラの特徴をつかむことだ。

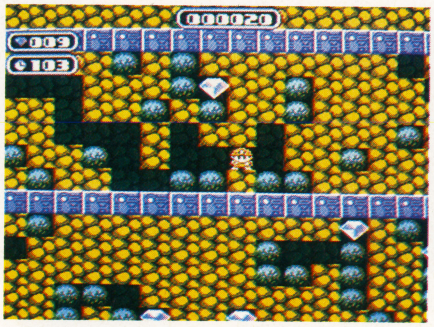
バルダーダッシュ

R カセット	—	PZG	データイースト	価格未定	2月発売予定

ダイヤをたくさん集めて地上に戻ろう

このゲームは、アクションパズルゲームである。4年程前にアーケードで登場したから、知っている人もいるだろう。ルールは簡単で、地下を掘り進みながら、画面上にあるダイヤを集めるだけ。ステージごとに決められた数のダイヤを集めたら、地上に戻って面クリアである。

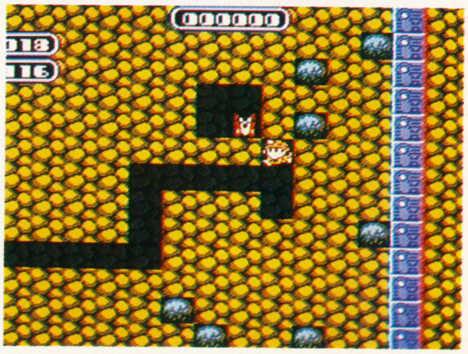
しかし言うほど簡単でないのが、パズルゲームの常だ。まず、あちこちに岩があって、その先に進めないようになっている。回り道したり、下を掘って岩を落としたりしないと、取れないダイヤもあるんだ。その上、ダイヤの数が足りないこともある。そういう場合は、敵キャラや特定の壁のうえにうまく岩を落っことせば、ダイヤに変わる。いずれにせよ、岩の扱い方が勝負を左右するゲームと言えそうだ。



⬆面クリアの条件は、きめられた時間内に一定数以上のダイヤを集めることだ。ダイヤを全部集める必要はない。

⬅カラーセレクト機能も付いているぞ。その日の気分でバルダーくんの色を変えるのも楽しいかもね。

⬅全6ステージをクリアするのは至難の技だ。パスワードで気長に攻略しよう。



➡面によっては、ダイヤがひとつもない面もある。どうやってクリアするのかな？

©Athna 1990　©データイースト　©1984 FIRST STAR SOFTWARE, INC.

ウィザードリィⅢ ダイヤモンドの騎士

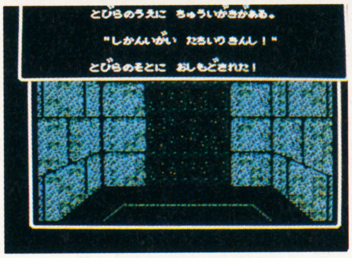
カセット	Ⓑ	RPG	アスキー	¥6,500	3月発売予定

ふたたび迷宮へ。新たな旅が始まる……

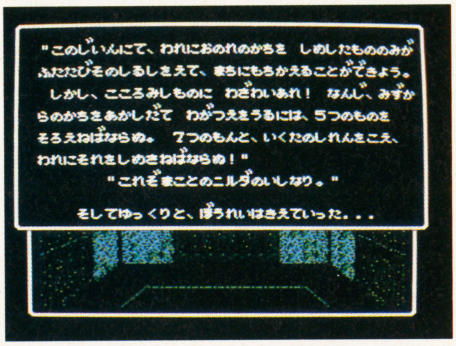
リルガミンの町を護るニルダの杖。これを悪用しようとしたダバルパスは、王子によって倒された。が、死に際に発した呪いにより、王子と杖、そしてダバルパスは、大地に開いた穴に消えてしまったのだ……。

歯ごたえのある迷宮と、個性豊かな敵キャラクター。そして性格や体力まで考えて育てるマイキャラ。RPGファンの期待と信頼を、決して裏切らない、『ウィザードリィ』シリーズの、第3弾の登場だ。豊富なアイテムや複雑な迷宮に加えて、新しい呪文もふえたんだ。その上、パソコン版で話題になった、KDD'Sアイテムも登場する。これは鎧や楯などの5種類の、装備のアイテムに生命を吹き込んだものなんだ。ますます厚みを増したゲーム展開。期待いっぱいで、発売日を待とう!!

⬅この"ディンク"という敵はただのおじいさんのように見えるが、実はとても逃げ足が速いのだ。



⬆どうやら"士官"であることの証を持っていなければいけないみたい。



⬆なんだかわけのわからないことを言う亡霊。とにかく、簡単にはいかないぞ！ と言いたいらしい。

➡シリーズ第1作からおなじみの敵キャラ"オーク"。あいかわらずのやられ役。

⬇2作目に登場した"マジシャン"も再登場するぞ。

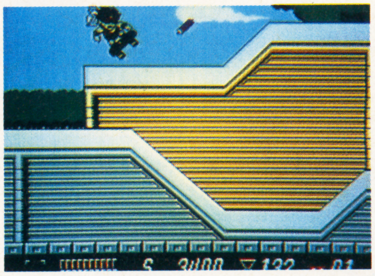
仮面の忍者 花丸

カセット	—	ACT	カプコン	¥5,800(予)	3月発売予定

寄らば斬る! 花丸さまのお通りだっ!!

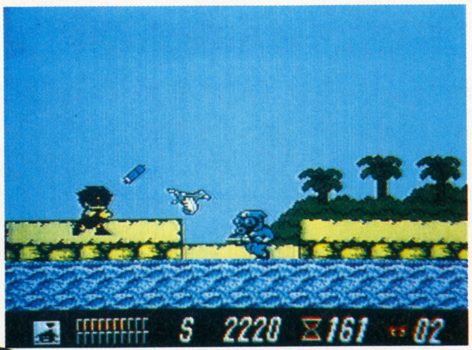
東洋の神秘のひとつにかぞえられている、「忍者」という職業。アメリカのほうでは忍者ブームなんてのもあったりして、その奥深さ、カッコよさは、今や世界的に有名なものになってるぞ。外人さんさえも忍者にあこがれちゃうんだから、ぼくら日本人ならなおさらだよね。このゲームでは、そんなカッコイイ忍者少年が大活躍するんだ。

主人公の名は「花丸」。さらわれた子どもたちを救出するために、バラエティにとんだシカケがあるレジャーランド「遊びの島」へとのりこむのだ。相棒であるロボット鷹「鷹丸」をお供につれ、数多くの敵やワナにもめげず、右に左に大暴れする花丸の運命は？ そして彼らをラストで待ち受けるのはいったい何者か？ コミカル忍者アクションゲームを楽しめ！

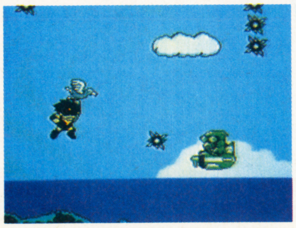


⬅スケボーだって乗れるんだぜ！ 花丸さまに不可能はない!!

⬇画面の雰囲気は、あの名作『ロックマン』を思い出させる。またあんな過激なアクションが楽しめるかもしれないぞ！



⬅「鷹丸」とのコンビネーション攻撃だ。呼吸を合わせてやらなきゃダメだぞ。



小さくたって百人力!

➡カードで勝負！ アクションだけじゃなく、こんな戦闘もあるようだぞ。カエルに乗ってるのは、ひょっとして自来也さん？

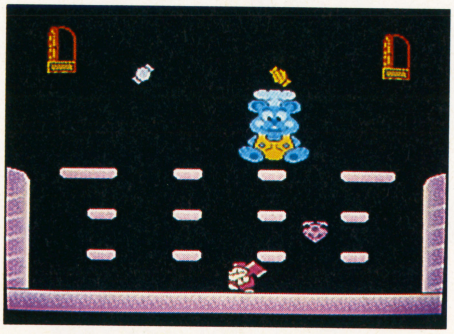
©ASCII 1990 ©1990 カプコン

ドンドコドン

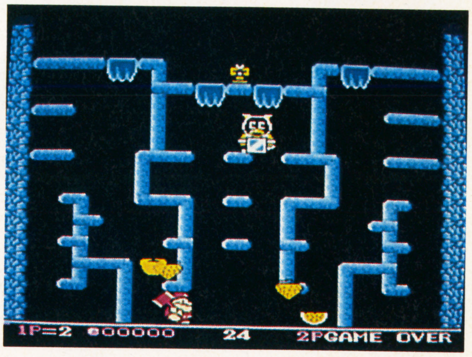
カセット	—	PZG	タイトー	価格未定	3月発売予定

たくさんの敵を、一気に倒すこの快感！

『ドンドコドン』は、2人同時プレイのできるACTゲーム。氷の洞くつやおかしの家など、5ラウンド全50面が、キミの活躍の舞台だ。敵を倒す方法は、トンカチでつぶすこと。つぶした敵をカベにぶつけると、ボーナスフルーツになる。カベのかわりに、ほかの敵にぶつけると、その敵が倒せるんだ。最高で、6匹の敵を一気に倒せるゾ。ドンドコド～ンと一気に敵をやっつけよう！



⬅ボスキャラだっ！ キャンディを投げて攻撃してくるぞ。



⬆ゲームは全5ラウンドで、ひとつのラウンドにつき10面構成になっているぞ。慎重に1面ずつクリアしていこう。

星霊狩り

カセット	—	AVG	ハドソン	¥5,800	12月8日発売

秘められたパワーを呼びさませ！

その日はミウの誕生日だった。彼女の同級生のミチムネと、ミウの祖父の3人でささやかなパーティをひらいていた。そのとき、突然暗闇に巨大な顔が出現し、3人に襲いかかってきたのだ！　そいつはミウの祖父を殺し、ミウをさらっていった。「ローゼンクロイツ」と名乗るその顔の正体はいったい？　手に汗握る、サイキックSFアドベンチャーだ。

⬆コイツがにっくき「ローゼンクロイツ」だ。なぜミウをさらったのか、謎をあばけ！

⬇このゲームには敵との戦闘もある。ちゃんと準備をしておこうね。

⬆ストーリーは日本に実在するミステリーゾーンを舞台に展開していく。はたしてこの巨石にはどんな謎がかくされているのか？

早耳ドラゴン

●光栄の『信長の野望 戦国群雄伝』の発売日が2月3日に決定したぞ。価格は11,800円。CD付きは14,200円。

●任天堂から、『ファイヤーエンブレム』というSLGと『麻雀天国(仮称)』の発売が決定した。両方とも発売日は未定。

●『モアイくん』というPZGがコナミから来年の3月ごろ発売の予定。

●ヘクトから来年の1月に『囲碁名鑑』という本格的な囲碁ソフトが発売の予定。過去の名局が観戦できるというウレシイ機能が付いているぞ。また、前作が好評だった『株式道場』のパートIIも発売が決定した。こちらの方の発売日は未定。

●ハドソンの『ビックリマン』の正式タイトルが『ビックリマンワールド 激闘聖戦士』に決定したぞ。TVでおなじみのヤマト王子たちが活躍する本格的RPG。

●日本物産から『勝馬伝説』と『ニチブツマージャン』の発売が決定した。両方とも発売日の方は未定。

●アイレムの『スーパーエクスプレス殺人事件』とビック東海の『ゴルゴ13II サテライトジャンクション(仮称)』の画面写真を入手したぞ。発売が楽しみだね。

⬅"西村京太郎シリーズ"の第2弾。今度の舞台は新幹線。3月発売予定の期待のAVGだ。

➡前作を上回るグラフィックが見どころのシリーズ第2弾。またまた、ゴルゴ13が大活躍するぞ。

©TAITO CORP.1990 ©1989 HUDSON SOFT ©1990 IREM CORP.©Saito Production ©ビック東海 1990

ファミリーコンピュータ ゲームマガジン

マル勝ファミコン 新作情報

発車時刻表

はっしゃじこくひょう

記号の見方

- D ディスク
- B バックアップ付き
- 3 3Dシステム対応
- W 書き換えのみ
- ※印がない場合はカセット
- (前)(後) 前編・後編
- (予) 予価
- (込) 消費税込み
- (無印は消費税含まず)

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
PZG	パズルゲーム
ETC	その他

月/日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
11/24(金)	寺尾のどすこい大相撲		SPG	ジャレコ	5,900	あの寺尾がFCに登場
	コズミック・イプシロン		STG	アスミック	6,500	FC初の3D放射スクロール
	ベガスコネクション	B	AVG	シグマ商事	9,600	さらわれた恋人を救え
	リュッター	W	RPG	アテナ	500(込)	パズル要素の入ったRPG
11/25(土)	ゴルフッ子オープン		SPG	タイトー	5,900	タイトーキャラが総登場
11/30(木)	スクウェアのトム・ソーヤ	B	RPG	スクウェア	6,500	戦闘シーンは疑似3D
12/1(金)	TAO〜道(タオ)〜		RPG	バップ	5,500	秘宝「三宝」を捜し出せ
	コンフリクト		SLG	ビック東海	6,200	FC初のヘックスマップ採用
	未来戦史ライオス	B	SLG	パック・イン・ビデオ	6,300	マップは全部で56もあるぞ
	ホステージ		STG	ケムコ	5,900	大使館員を救出せよ!!
12/8(金)	光と闇の戦い 新里見八犬伝	B	RPG	東映動画	6,200	映画にもなった有名な作品
	タイトーチェイスH.Q.		ACT	タイトー	5,900	限られた時間で犯人を捜せ
	ぽっくんモグラー		ETC	アイ・ジー・エス	6,900	トンカチとマット付きだぞ
	星霊狩り		AVG	ハドソン	5,800	ローゼンクロイツを倒せ
	おそ松くん		AVG	新正工業・バンダイ	5,800	イヤミの出っ歯の謎を解け!
12/9(土)	スーパースタープロレスリング		SPG	ポニーキャニオン	5,900	プロレスゲームの決定版
12/15(金)	地獄のインナーウォーズ アバドックス		STG	ナツメ	5,800	下にスクロールするSTG
	神仙伝	B	RPG	アイレム	6,300	中国が舞台の本格的RPG
	かってにシロクマ		AVG	CBS・ソニーグループ	5,900	シロと仲間たちをうまく使え
	TOPGUN DUAL FIGHTERS		STG	コナミ	6,000	2人で対戦もできるぞ
	スウィートホーム	B	RPG	カプコン	6,500	幽霊屋敷の秘密を探れ
	フリップル		PZG	タイトー	3,900	かわいいキャラのPZG
	激闘スタジアム!!		SPG	テクモ	5,500	操作性抜群の野球ゲーム

ディスクライター書き換え中

ACT アイスクライマー　仮面ライダーBLACK　奇々怪界　機動警察パトレイバー　グーニーズ　スーパーマリオブラザーズ　スーパーマリオブラザーズ2　タマ&フレンズ　ドラキュラII　風雲少林拳2　ぼくってウパ　魔塔の崩壊　夢工場ドキドキパニック　レッキングクルー　ワードナの森

RPG ウルトラマン倶楽部 地球奪還作戦　カリーンの剣　シルヴィアーナ　ゼルダの伝説　ダンディー(ゼウオンの復活)　リンクの冒険　マグマプロジェクト ハッカー

AVG サムライソード　じゃあまん探偵団魔隣組　新・鬼ケ島(前・後)　探偵神宮寺三郎・危険な二人(前・後)　ファミコン探偵倶楽部(前・後)　ファミコン探偵倶楽部PART II(前・後)　遊遊記(前)

STG ザナック　ジャイラス　ツインビー　ハレーウォーズ　ビッグチャレンジ！ガンファイター　燃えろツインビー

SLG SDガンダムワールド　SDガンダムワールドマップコレクション　フェアリーテイル

SPG アイスホッケー　エキサイティング・サッカー　エキサイティング・バスケット　エキサイティング・ベースボール　F1レース　キック&ラン　コナミック・テニス　ゴルフUSコース　スマッシュピンポン　3Dホットラリー　パット・パット・ゴルフ　バレーボール　ビッグチャレンジ！柔道選手権　VS.エキサイトバイク　プロレス　ビッグチャレンジ！GoGoボーリング

PZG バブルボブル

ETC エキサイティング・ビリヤード　谷川浩司の将棋指南II　タロット占い　ナゾラーランドスペシャル　パチコン　パチンコGP　ピンボール　麻雀(2人用)　麻雀家族　プロフェッショナル麻雀・悟空　かっとび！童児

ディスクライター書き換え開始日

リュッター	11月24日
ふぁみこん昔話 遊遊記(後編)	12月1日

※11月24日現在で書き換え中のゲームです

月／日	タイトル	形態	ジャンル	メーカー	価格(円)	ワンポイント
12／15(金)	ピンボール・クエスト		ACT	ジャレコ	5,600	お姫様を救い出そう！
12／19(火)	ファミコン野球盤	B	SPG	エポック社	6,200	RPG野球を楽しもう
	I LOVE ソフトボール		SPG	ココナッツジャパン	6,500	プロ野球にあきた人に
	エモやんの10倍プロ野球	B	SLG	ヘクト	9,700	大人向け野球SLG
	Quarter Back Scramble		SPG	ポニーキャニオン	5,900	フットボールゲームの決定版
	ファミスタ'90	B	SPG	ナムコ	5,800(予)	好評のシリーズ第5弾だ
12／20(水)	ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡		SLG	ソフエル	5,900	ターボファイルにも対応
12／21(木)	ザ・ロード・オブ・キング		ACT	ジャレコ	5,600	悪の根源マクマホンを倒せ
12／22(金)	TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL		AVG	EPIC・ソニーレコード	6,200	本格的SFアドベンチャー
	イメージファイト		STG	アイレム	6,500	オプションを使い分けよう
	悪魔城伝説		ACT	コナミ	6,500	4人の登場人物を使い分けろ
	双截龍（ダブルドラゴン）II		ACT	テクノスジャパン	5,900	今度は2人同時プレイもOK
	マッピーキッズ		ACT	ナムコ	5,800(予)	2分割の画面で2人プレイ
12／23(土)	ヘラクレスの栄光II	B	RPG	データイースト	5,900	今度は4人パーティだ
	中国雀士ストーリー 東風		ETC	ナツメ	5,800	ストーリーのある麻雀ゲーム
12／27(水)	スーパーラグビー		SPG	T.S.S.	5,900	FC初のラグビーゲーム
12月下旬	名門！多古西応援団		SLG	アスミック	6,500	多古多の町を守れ
	バットマン		ACT	サン電子	6,200	大ヒット映画のゲーム化
1／5(金)	がんばれゴエモン 外伝	B	RPG	コナミ	6,980	消えた黄金キセルを捜せ
1／6(土)	アドベンチャーズ オブ ロロ		PZG	HAL研究所	4,900	エッガー大王からララを救え
1／26(金)	わんぱくダック 夢冒険		ACT	カプコン	5,800	TVの人気者がFCに登場
1月下旬	キャデラック		ETC	ヘクト	4,900	52枚のカードを消せるか
1月予定	グリッドグラバー		ACT	ジャレコ	5,500	敵を囲んで陣地を増やせ
	囲碁名鑑		ETC	ヘクト	9,680	過去の名局の観戦が可能
2／3(土)	信長の野望 戦国群雄伝	B	SLG	光栄	11,800	CD付きは14,200円だぞ
2／11(日)	ドラゴンクエストIV	B	RPG	エニックス	8,500	AI搭載の本格的RPG
2／23(金)	デッドフォックス 人間兵器		ACT	カプコン	5,800	人質救出に命をかけろ
2月予定	ロケットレンジャー		ACT	ケムコ	6,200	宇宙人から地球を取り戻せ
	スーパー魂斗羅		ACT	コナミ	未定	エイリアンを撃退せよ
	バルダーダッシュ		PZG	データイースト	未定	なつかしの穴掘りゲーム
	悪魔くん 魔界の罠		RPG	バンダイ	5,800(予)	悪魔くんは地球を救えるか
3月下旬	プレジデントの選択		SLG	ホット・ビィ	9,800	社長になって会社を運営
3月予定	ドラゴンユニット		ACT	アテナ	未定	悪魔龍ズリーブを倒せ

3月以降のソフト

〈3月予定〉宇宙警備隊＊HAL研究所
ディープダンジョンIV＊アスミック
いただきストリート／ベストプレープロ野球II
／ウィザードリィIII＊アスキー
ウイッツ＊アテナ　ガンヘッド＊バリエ
サンサーラ・ナーガ＊ビクター音産
なんてったって!!ベースボール＊サン電子
スーパーエクスプレス殺人事件＊アイレム
仮面の忍者 花丸＊カプコン　もっともあぶない刑事
＊東映動画　怒III＊ケイアミューズメントリース
ヘビーバレル＊データイースト
ドンドコドン＊タイトー　女神転生II＊ナムコ
〈4月予定〉忍者龍剣伝II＊テクモ
ゴッドスレイヤー＊SNK　迷宮島＊アイレム
飛龍の拳III＊カルチャーブレーン
魍魎戦記 摩陀羅＊コナミ
〈5月予定〉キャッスルクエスト＊ハドソン
イースII＊ビクター音産　影狼伝説＊ピクセル
〈6月予定〉熱血高校ドッジボール部 サッカー編＊テクノスジャパン
〈9月予定〉スーパーチャイニーズ3＊カルチャーブレーン

発売日未定のソフト

シャンカラ 陰謀の惑星＊アイ・ジー・エス
魔獣都市ナーガ＊アイレム　ダンジョン放浪記
／忍者らホイ！＊アスキー　獣王記／ミスター
プロ野球＊アスミック　井崎脩五郎の競馬必勝
学＊イマジニア　キテレツ大百科／迷宮の達人
大迷路＊エポック社　ドカベン(仮称)／チップ
とデールの大作戦＊カプコン　シェラザード2
＊カルチャーブレーン　黄金バット(仮称)／う
さぎ次元の盗難事件(仮称)／マイト&マジック
＊学研　エアーウルフ2＊九娯貿易　STED
＊ケイアミューズメントリース　キャットラン
ナー＊ケムコ　パチ夫くん3／ゲームパーティ
＊ココナッツジャパン　モアイくん＊コナミ
ファイナルファンタジーIII＊スクウェア
ガデュリン＊セタ　タイタン＊ソフエル
熱血野球小僧(仮称)／熱血高校大運動会(仮称)
＊テクノスジャパン　キャプテン翼2＊テクモ
坂本竜馬＊東芝EMI　神界＊東映動画
ロッド・オブ・クリスタル＊トーワチキ
栄冠は君に輝く(仮称)＊徳間ソフト
KAGE(仮称)／ファイナルミッション＊ナツメ
幻獣創世紀／勝馬伝説／ニチブツマージャン
＊日本物産　ファイヤーエンブレム／麻雀天国
(仮称)＊任天堂　装甲機兵ボトムズ＊ハイスコア
メディアワーク　ものまね四天王(仮称)
／川のぬし釣り(仮称)＊パック・イン・ビデオ
ベースボールファイター＊バップ
ビックリマン／魔神英雄伝ワタル-外伝-＊ハドソン
迷宮大活劇(仮称)／あばれるワールド＊バリエ
メタル・スレイダー・グローリー＊HAL研究所
ウルトラマン倶楽部2＊バンダイ
SDバトル大相撲／SDヒーロー総決戦
＊バンプレスト　アーコン／コンバットゾーン
＊BPS　虹のシルクロード＊ビクター音産
ダッシュ野郎＊ビスコ　ゴルゴ13 第2章(仮称)
＊ビック東海　株式道場II＊ヘクト　ファンタジ
ー／ファンタジーII＊ボーステック　ゾンビ(仮称)
／妖怪大戦(仮称)＊ホット・ビィ　AD&D®
ヒーローオブランス／アークティック／帝都大戦
／孔雀王2＊ポニーキャニオン

※タイトル・発売日・価格は変更する場合があります

㊖ファミコン第21号は 12/8 (金)発売

次号予告
付録①＝RPGマニア要保存のファミコンRPGモンスター図鑑。付録②＝『ファミスタ'90』『ファミコン野球盤』『激闘スタジアム』の完全選手データ。おまけ＝『ドラクエⅣ』が当たる応募券。

おたより・プレゼント応募のあて先は!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊖ファミコン編集部 各コーナーあてに送ってください。

ライター大募集!

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書 ②最近プレイしたゲームの紹介（800字以上）を同封のうえ、封書にて下記までご応募ください。

電話での問い合わせは、受け付けておりません。

あて先｜〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
㊖ファミコン編集部 ライター募集係

EDITORS' NOTES

静岡県静岡市の佐々木さん、直接お手紙を頂き、雑誌のことをいろいろほめてくださってありがとう。でもどーゆうわけで私の齢を45歳と断定なさるのでしょう。私はまだ37歳です。㊇

朝、目覚めた時「おはよう」っていうとニコッと笑い、夜、仕事から帰って「ただいま」って声をかけるとニコッと笑う。3か月にして愛が顔を覚えてくれた。次はパパっていわせよう(パ)

最近ボーリングにハマっている。ハイスコアホルダーはもちろん私。「オレは上手い」と豪語するビショップ、「アタシは負けないよ」と微笑む中村、悔しかったら177点を出してみろ!!㊫

元・新作スタッフで、北海道で居候生活を送っている羽根さんへ。カニとウニがまだ届きません。早く送って下さい。みんな待ってます。原稿料は奥さんの口座に振りこんどくね。㊙

麻雀大会、優勝は三ちゃん、私は7位。それはともかく、日本シリーズで巨人を勝たせるとは何事だ!! あのボロボロ巨人に負けるとは…。何事も4つ続けてって、難しいみたい。㊂

今まで私が歩んできた人生における過ちのひとつに、〝控え目すぎた〟ことがあげられるだろう。やっぱり10枚、20枚じゃダメだ。今度の年末ジャンボ宝くじは100枚買ってやるっ！㊌

㊫氏がボンビー佐藤から借りたかつらをかぶって撮った写真が私に似てると言われて猛烈に怒った私であった。㊫氏と同じ体型で同じ顔だったらわたしゃど一生きてきゃいいのよ！㋳

いま乗っている車がガソリンを喰いすぎるので乗り換えようと思ってます。が、芸能人のように〝FFジェミニのディーゼルターボが欲しい〟と言ったら車がきたり……しないか。㊥

もっくは忙しくて、内容を考えながら書く暇がありません。いつの日か暇になったら、ちゃんと書くから許してね。でも暇になったら編集部を追い出されちゃうから無理か。トホホ。㋲

最近、私を悩ませるのは腰痛と元気力エネルギーの減少。渡辺美里の歌を聞いても、中川安奈のドラマを観ても、ダイアン・レインが来日しても治らないというのは相当の重症です㊅

29才になったばかりの朝。無秩序に降る雨の中を、傘もささずに、駅まで歩いた。それは、繰り返すことのない時に対する、ささやかな抵抗だったのかもしれない。㊒

パーマをかけたらサザエさんになってしまった。他人の失敗にキビシイ編集部の人々は、思いっきり笑ってくれた。笑ってもいいから、マスオさんを紹介するくらいのことをしてよ㊓

S・T・A・F・F

Editor in Chief……佐藤 辰男
Senior Editors……高野 潔／塚田 正晃
Editors……甲田 秀昭／高山 修一／渡部 雅人
山田美恵子／中嶋 昭歩／窪田 剛
今野 千尋／鈴木 一智／佐藤 晴美
Contributing Editors……Kライターズクラブ
柳沢 孝文／三之瀬耕平／橋本理恵子
竹下ひろし／中村 敏彦／佐藤 裕史
近藤 健二／安藤 誠／メディアミント
Writers……大竹 雅法／丸山 秀樹
山本 裕司／山崎 拓／小峯 徳司
超音速（渡部 功一）／岡本 敦行
西川 真貴／工藤 裕貴／菊池 晃弘
井囲 井／今村 文二／小林 研一
奥山 浩幸／岡田 直子／羽岡 義晴
長尾 剛／堀 慎二郎／山崎 智世
Photographers……福家久仁子／林 久平
倉部 和彦／林 克典／岩瀬 典久
分部 辰浩／舟喜 力／加藤 幸広
Designers……12 to 12
アトム・スタジオ／I'LL PRODUCTS
小林 博明／斉藤 和代／渡辺 省三
沢田 昭彦／佐藤 安弘／高野 睦子
ディレクション・ナカ／藤井 まなぶ

マルカツ ファミリーコンピュータ ゲームマガジン
㊖ファミコン

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

第20号 1989年12月8日
定価 460円（税込）

発行人 角川春樹
編集人 佐藤辰男
発行所 角川書店
住 所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
（編集部）03-221-9861
（販売部）03-817-8523
（広告部）03-817-8425
印刷所 大日本印刷株式会社
雑誌コード 27002-12／8

Ⓒ Kadokawashoten 1989
Printed in Japan
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

コンプティーク 1月号 12月8日発売!
㊖PCエンジン 1月号 11月30日発売!
月刊コミックコンプ 1月号 11月25日発売!

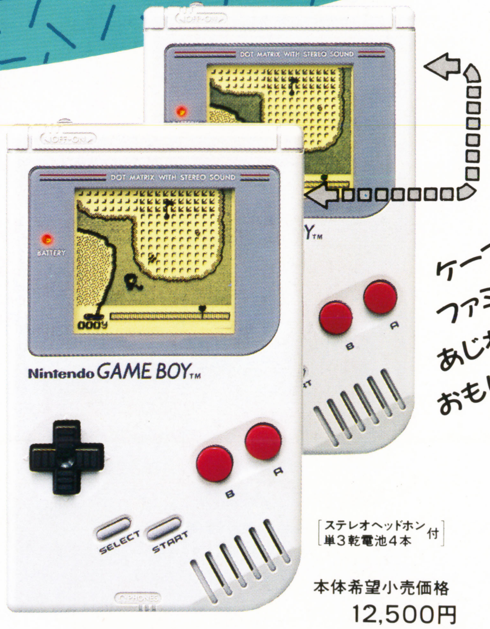
※予告のタイトル、内容は一部変更になることもあります。

Nintendo® HANDY GAME MACHINE ゲームボーイ GAME BOY™

11月28日(火)発売

JAPANコース・U.S.A.コース
合わせて36ホールの豪快ゴルフに

バックアップ機能が付いた!!



ケーブルをつなぐと
ファミコンでは、
あじわえなかった
おもしろさ………

バックアップ機能により、セーブ・
コンティニューが簡単になった。
さらに、トップ5のスコアーが登録
される。これはウレシイ♡♡♡

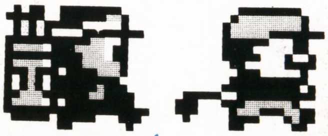
さあ、あなたもコースレコードにチャレンジしよう。

DMG-GOA 2,600円
希望小売価格(消費税含む)

[ステレオヘッドホン
単3乾電池4本] 付

本体希望小売価格
12,500円
(消費税含む)

※ゲーム画面は、ハメコミ合成です。



任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541－6113
東京支店 TEL.(03)254－1781　大阪支店 TEL.(06)245－4155　名古屋営業所 TEL.(052)571－2506　岡山営業所 TEL.(0862)52－1821　札幌営業所 TEL.(011)621－0513

©1989 Nintendo

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

消せない、消せます！消せるとき、消せれば、消そう。

FLIPULL™

AN EXCITING CUBE GAME

フリップル

12月15日発売予定●価格3,900円
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
上記の価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町 2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1989

T4912700212460

©Kadokawashoten 1989
大日本印刷株式会社 Printed in Japan
雑誌27002-12/8

月2回発行 ㊙ファミコン vol.20
1989年12月8日発行(毎月第2・第4金曜日発行)第4巻第20号通巻86号 昭和61年10月27日第三種郵便物認可
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(221)9861(編集部) ☎03(817)8523(販売部)
特別定価460円(本体価格447円)